A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 6.szám, 1998.június

STARSHIP TITANIC

Csak semmi pánik, de Douglas Adams visszatért

Might and Magic VI

Az RPG-k reneszánsza

HÁROMDÉ PARÁDÉ

FORSAKEN, INCOMING, HEAVY GEAR, UPRISING

FUTBÓLIA ÜNNEPEL!

WORLD CUP 98 ÉS NYÁRI FOCITURMIX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 CLASSIC ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINCS TITKA	9999.-	
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
7TH LEGION	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGE OF EMPIRES	12999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AH64D LONGBOW 2	11999.-	
AH64D LONGBOW GOLD	4999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	HIVJ	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
ATF / CLASSIC	4999.-	
AWARD WINNERS	9999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	7999.-
BALANCE OF POWER	5999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE YONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	2999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST OF MICROPROSE STRATEGY	HIVJ	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK DAHLIA	11999.-	
BLOOD	5999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUG TOO	9999.-	7999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CAESARS PALACE	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	9999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHASM THE RIFT	9999.-	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II	7999.-	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMANCHE 3	9999.-	6999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
CONSTRUCTOR	11999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CROC	9999.-	
CRUSADER NO REGRET	9999.-	
CYBERIA	4999.-	
CYBERIA 2	3999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJ	
DEEPER DUNGEONS	5999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	
DIABLO	11999.-	
DID VIRTUAL WORLD	4999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIG	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
DISNEYS CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DOOM 2	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE 3D KILL A TON COLLECTION	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
DUNGEON KEEPER	9999.-	
EARTH 2140	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
EMPIRE SOCCER	1999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
EXTREME VELOCITY	12999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIGHTING FORCE	9999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FORMULA 1 / 3DFX	12999.-	9999.-
FORMULA 1 97	11999.-	
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FORSAKEN	11999.-	
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
G POLICE	11999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	HIVJ	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-	
GRAND PRIX MANAGER II	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	11999.-	
GREAT BATLES OF HANNIBAL	11999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HALF LIFE	HIVJ	
HEART OF DARKNESS	HIVJ	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HEROES OF THE 357TH	3999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
IGNITION	9999.-	
IM1A2 ABRAMS	11999.-	9999.-
IMPERIALISM	9999.-	
INCOMING	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INFERNO	9999.-	3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76	4999.-	
INTERSTATE 76 NITRO RIDERS	6999.-	
IRON HELIX	3999.-	
JACK ORLANDO	4999.-	
JAMIT	1999.-	
JAZZ JACK RABBIT 1 & 2	HIVJ	
JEDI KNIGHT	11999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-	
JUDGE DREDD PINBALL	HIVJ	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
LANDS OF LORE	4999.-	
LANDS OF LORE II	11999.-	
LAST BVRONX	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEISURESUIT LARRY CASINO	HIVJ	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF MAGIC	11999.-	
LORDS OF MAGIC EXPANSION	HIVJ	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
M1 TANK PLATOON 2	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MAX 2	HIVJ	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA 3 PACK	HIVJ	
MEGARACE	1999.-	
MICRO MACHINES V3	HIVJ	
MIGHT & MAGIC VI	11999.-	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	
MONKEY ISLAND 3	11999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NHL 98	11999.-	
NIGHTMARE CREATURES	9999.-	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NUCLEAR STIKE	9999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	HIVJ	
OLYMPIC GAMES	4999.-	
OUTLAWS	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PERFECT WEAPON	12999.-	9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST SWAT	4999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
PRECISION RACING	12999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
RED ALERT AFTERMATH	5999.-	
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999.-	
RED ALERT DOMINATION PACK	14999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE	5999.-	
REDNECK RISES AGAIN	HIVJ	
RESIDENT EVIL	11999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999.-	
RIVEN	11999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE SOCCER 98	HIVJ	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SETTLERS II GOLD	9999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999.-	
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-	
SIERRA PRO PILOT DOUBLE PACK	HIVJ	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SIM PARK	9999.-	
SIM SAFARI	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SOLDIERS AT WAR	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	HIVJ	
SPEED HASTE	4999.-	
SPEVCTRE VR	6999.-	3999.-
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT	HIVJ	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARTEK PINBALL	9999.-	
STEEL PANTHERS 3	11999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	11999.-	
TFX	1999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-	
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999.-	
TOMB RAIDER	4999.-	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-	
TONKA CONSTRUCTION	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANIHILATION	9999.-	
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TUROK DINOSUAR HUNTER	11999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999.-	
UNREAL	HIVJ	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL LULA BABE	HIVJ	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR BREEDS	9999.-	
WARCRAFT II DELUXE	11999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WING COMMANDER	3999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD CUP 98	11999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X CAR	11999.-	
X COM APOCALYPSE	12999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
ZOOL	1999.-	
ZORK GRAND INQUISITOR	7999.-	

1+5 JÁTÉK

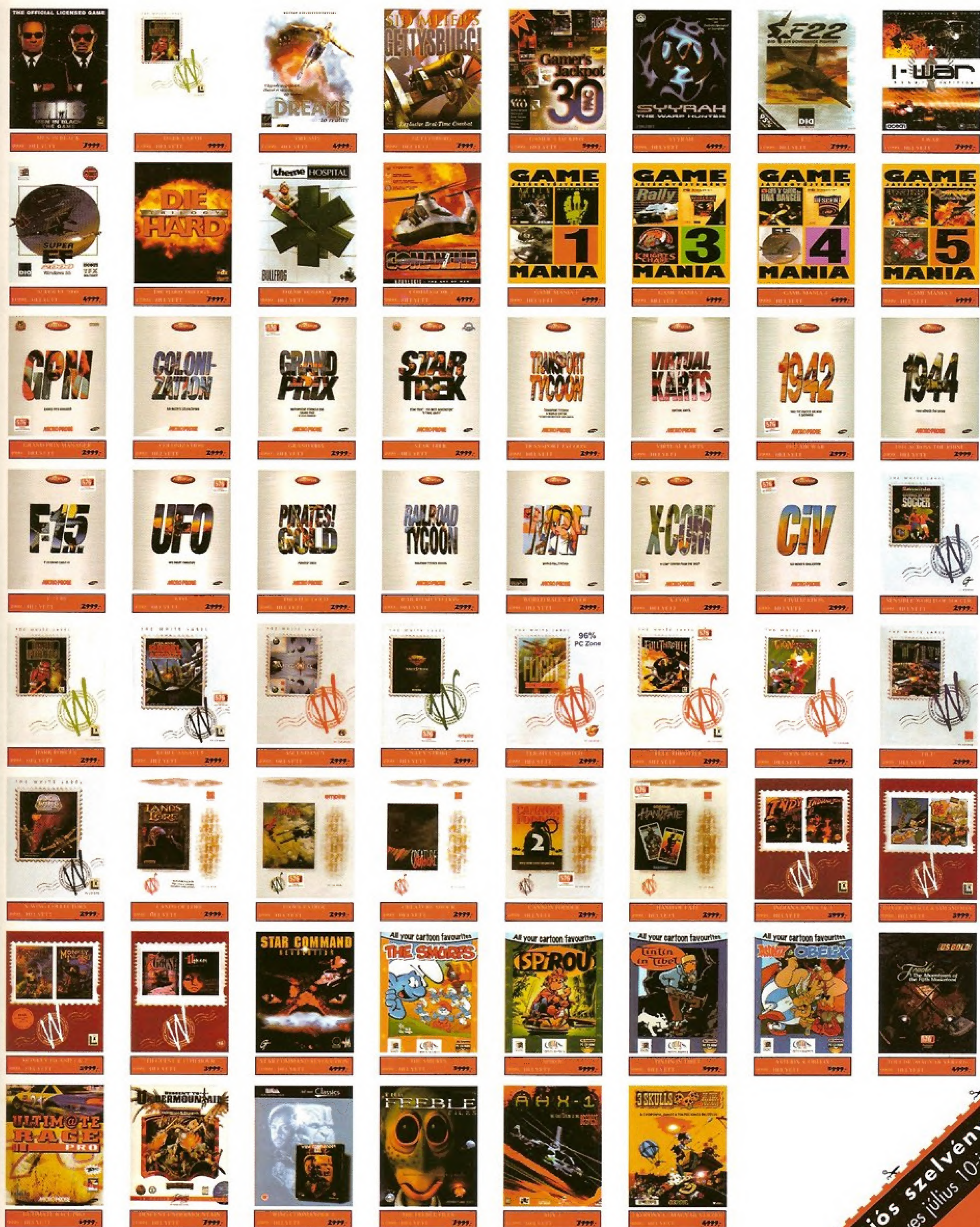
CRAZY CARS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
LAST NINJA 2	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
MIDWINTER II	2499.-	2999
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

576°-OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS



tart…

IX. ÉVFOLYAM, …

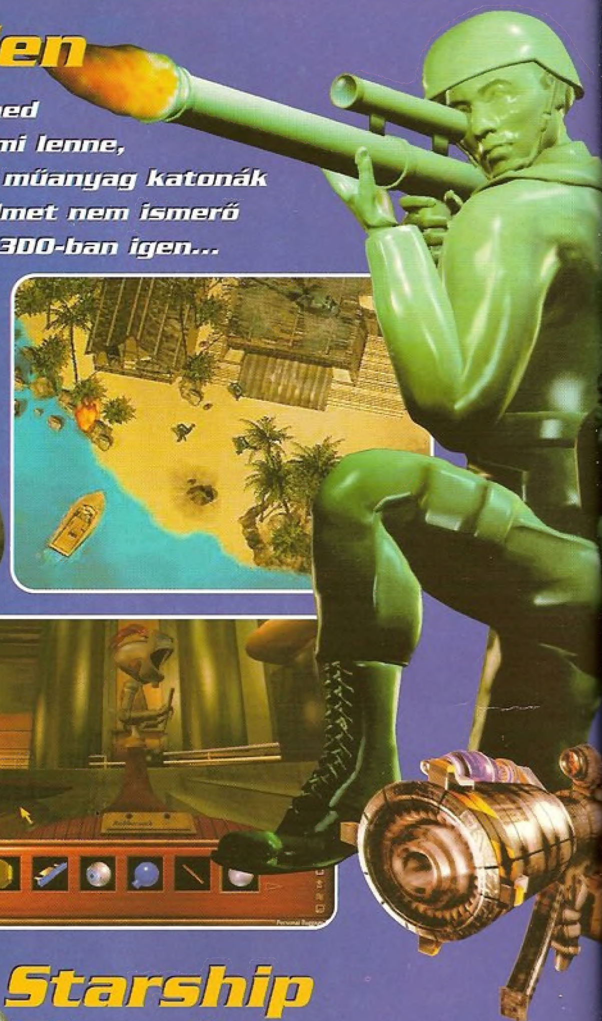
ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/06-66-22)
A címlapon: World Cup 98
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

Army Men

Felmerült már benned az a kérdés, hogy mi lenne, ha rettenetes zöld műanyag katonák támadnának a félelmet nem ismerő sárgásbarnákra. A 3DO-ban igen...

26. oldal





Starship Titanic

Douglas Adams fergeteges humora ismét áldozatokat szed a PC-s kalandorok között

18. oldal

Heavy Gear

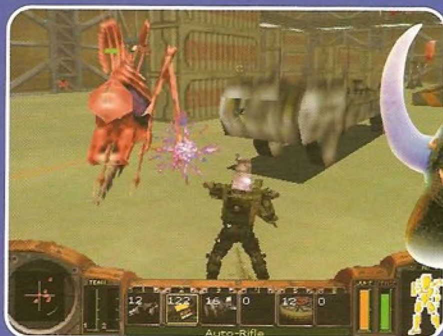
Bádog-bádogtalan látja, hogy itt bizony újraszületett a MechWarrior

32. oldal

Outwars

Flash Gordon újkori reinkarnációjának erőteljes Starship Troopers-képzetei támadtak – ez jellemzi a Microsoft új 3D-játékát

16. oldal



World Cup 98

Bemutatjuk minden idők legjobb fociprogramját.

8. oldal







AKTUÁLIS

'Héolé-héolé-héoléo-léolé...' – bocs, nem egy jódli zenekarba óhajtok ily módon belépőjegyet váltani, csak kitört rajtam is a négyévente aktuális futball láz. MINDJÁRT KEZDŐDIK A VB! Ilyenkor minden jóérzésű drukker rekesszel a kezében és különös fénnyel a szemében elvonul a világ dübörgő zajától, hogy csendes magányában meredt szemmel bámulja pár hétig a varázslatos fehér bogyót. A vb-láz kicsit meglegyintette e havi számunkat is: egyrészt szedtünk nektek egy kis csokrot azokból a játékokból, amikkel a meccsek közötti szünetekben játszhattok, másrészt egy rövid Világkupa-történettel is megpróbáltunk kedveskedni a hozzánk hasonló foci-őrülteknek.

A jéghegy csúcsa viszont mindenképpen az, hogy közben megjelent az EA Sports World Cup 98-a, és ennek láttán valószínűleg minden számítógépes focirajongó – hozzánk hasonlóan – örömtüzeket gyújt a lelátón.

Egyébiránt nem kizárólag fociprogramokkal tömtük tele e havi számunkat (bár most, hogy jól belegondolok, nem is lett volna olyan rossz ötlet), akadt azért más is raktáron mostanában. Kék az ég, zöld a fű, csiripelnek a madarak, és főleg virulnak a 3D-kártyák, sőt, – mint ahogy azt a csodás Forsaken, Incoming vagy Outwars is bizonyíthatja. Talán egy új játéktrend van születőben? Nem tudhatjuk – viszont én halaszthatatlan magánéleti elfoglaltságom miatt most nem is tudok tovább ezzel a kérdéssel foglalkozni: mindjárt kezdődik a brazil-skót! (Reménykedjetek, hogy a nyári összevont számra valamennyire azért felépülök. Addig is maradtam kiváló tisztelettel és Gazza rulez!

CoVboy

Star Wars: Force Commander

(Virgin/Lucasarts)

Nem fogjátok elhinni, de a Lucasarts boszorkánykonyhájában váratlenül megint Star Wars-levest főznek a szakácsok. A múltkori számunk Rebellion-ismertetőjében ugyan már kifejeztem őszinte csodálatomat, hogy hányszor képesek eldurrantani ugyanazt a petárdát, szóval most inkább nem is ismétlem magam. Mármcsak azért sem, mert mindig találnak maguknak valamilyen új stílust vagy kategóriát, ahova be tudják gyömöszölni a Star Wars-univerzumot. (Ha másként nem, akkor maximum kitalálnak egy újat.) A Rebellion ugyebár kuriózumnak számított abban a tekintetben, hogy egy Masters of Orion-szerű stratégiai játék volt, és a Force Commander szintén egy olyan kategóriába látogat, amelyben eddig még nem szerepeltek Vader apóék. Igen, ha ránéztek az első képre, akkor már messziről ordít, hogy ez bizony egy real time-stratégia lesz a javából.

A játék története a mindenki által jól ismert filmtrilógián alapul az Alderaan elpusztításától a jedi visszavágásának drámai végéig – mivel ezt nyilván mindenki az unalomig ismeri, most inkább nem boncolgatjuk. A hadjáratban szerencsére nemcsak a Lázadók szövetségének csapatait irányíthatjuk, hanem a Birodalomét is (részemről szeretek rossz fiú lenni). A hadjárat a hadműveletekkel tulajdonképpen fejezetekre van osztva, és minden új fejezet helyszíne természetesen egy új, teljesen más természeti adottságokkal rendelkező bolygó. Ezek között vannak már ismerős helyek (zsonglőrködhetünk a Tatooine kiszáradt sivatagaiban, Corellia füves pusztáin, a Yavin 4 őserdeiben, vagy éppen a Hoth bolygó jégmezőin), de lesz néhány újabb is (mint például a Kessel fűszerbányái, vagy Corruscant, a Császár székhelye). Minden egyes hadművelet három küldetésből áll, amelyekben különböző taktikai feladatokat kell megoldani: hadműveleti bázist kell kialakítanunk, stratégiai fontosságú épületeket kell elfoglalnunk, vagy éppen – hasonlóan a 'Birodalom visszavág' Hoth bolygón lezajlott csatájához – a túlerőben levő ellenfelet kell feltartanunk, amíg a főerők biztonságban visszavonulnak.



A Force Commanderben több mint 100 különböző csapat, jármű és épület vonul fel. Ezek közül jónéhány szintén ismerős lesz: rohamosztagosok rontanak a felkelők sorkatonáira, AT-ST-k és birodalmi lépegetők botladoznak az ellenséges állások felé, a légtérben Y-Wingek és Tie Fighterek húznak – de lesz néhány sosem látott ketyere is.

A dicsőségben megőszült real-time stratégákon mondjuk valószínűleg erős csuklás vesz erőt, ha bejelentjük, hogy a Force Commanderhez 3D-kártya szükséges – márpedig így van, köszönhetően a kivitelezésnek. Ebben ugyanis a Lucas-fiúk megint valami újat találtak ki, különös tekintettel a kamerakezelésre. A perspektíva ugyanis nem rögzített, hanem tetszés szerint változtatható, sőt, akár az is megoldható, hogy orbitális pályán keringjen a csatatér felett.

Most már tényleg kezd elképesztő lenni, hogy hány bőrt húz le a Lucasarts a Star Warsról – de egyébként le a kalappal előttük, mert ezt mindig a tőlük megszokott magas színvonalon művelik, és ezzel mindenki tök jól jár. (Ez mondjuk nem vonatkozik a Masters of Teras Kasi című konzolos szörnyűségre, de hál'Istennek annak nem fenyeget PC-verziója.) A megjelenésnek egyelőre még nincs pontos dátuma, annyit lehet tudni róla, hogy valamikor az év második felében (a Virgin az igen diplomatikus "ősszel" megjelölést használta), de még karácsony előtt.



Mechcommander

(Microprose/FASA)

Gondolom páran még emlékeznek az Activision frankó kis Mechwarrior-játékaira, amelyben hatalmas, két lábon járó páncélozott robotokkal csépelhettük a hasonló szerelésben pompázó konkurenciát – ha más nem, hát az Activision biztosan és szomorú szívvel, mert a Microprose elcsaklizta tőlük a hivatalos jogokat. (Sebaj, mint nemsokára látni fogjátok, megvigasztalták magukat az igencsak hasonló Heavy Gear licencével.) A Microprose Battletech-világban játszódó első játéka a Mechcommander lesz, ami csak nevében emlékeztet az eddig látott meches játékokra, ugyanis a szerzők egy izometrikus perspektívában megvalósított real time stratégiát csináltak belőle. Ez ugyan felfogható a piaci trendhez való igazodásnak is, de ezen túl nem volt rossz ötlet, hiszen visszahozták vele az eredeti táblás játék fő elemét – a stratégiát. Nem is egy szokványos C&C-klónról van szó, hiszen abszolút nem kell például építkezéssel és termeléssel bíbelődni – a hangsúly azon van, hogy a 18 fajta közül kiválasztott, egyedileg is részletesen konfigurálható robotjainkat a lehető legjobban vezessük harcba a 30 küldetésben. Érdekes húzás, hogy a csatamezőn akár tüzérségi támogatást vagy légicsapást is kérhetünk. További részletek hamarosan egy helyre kis tesztben, hiszen a játék valószínűleg még júniusban a boltokba kerül. T.J. koma már nagyon feni rá a tőrét...





Sim City 3000 (Electronic Arts/Maxis)

Nyugodtan megállapíthatjuk, hogy a jó öreg Sim City Amigás megjelenése arany betűkkel írta be magát a számítógépes játékok történelemkönyvébe. Egy új kategória született meg vele, amiben mindenki Demszkyt játszhatott anélkül, hogy megénekelte volna a Magyar Narancs. A Sim City 2000 egy rakás új lehetőséggel koronázta meg a nevet, így tehát igen nagy érdeklődéssel várhatjuk, hogy mit találnak ki Maxisék a legújabb verzióra. Az alapfelállás nem változik alapjaiban: lakótelepeket építünk a polgároknak; ipari negyedet, hogy legyen hol dolgozniuk; üzleti negyedet, hogy legyen hol elkölteniük a pénzüket; erőművet, hogy nézhessék este a Dallast; és utakat, amelyek a felsoroltak közötti közlekedést biztosítják. Na és persze mindent kegyetlenül megadóztathatunk. Ami változik, az elsősorban a 3D renderelt képeken alapuló kinézet, valamint az, hogy a felsorolt negyedek épületeit egy egyszerű szerkesztő segítségével kedvünk szerint alakíthatjuk ki, és ezek között aztán már tényleg minden megtalálható, ami a való életben csak előfordul. Mazochista játékosoknak megmaradnak a természeti katasztrófák, de egyébként a város lakói is különféle "küldetéseket" fognak kitalálni nekünk. Várható megjelenése előre láthatólag szeptember lesz.





☞ Hamarosan új TV-állomás kezd sugározni Nyugat-Európában, amely teljes műsoridejét (!) a számítógépes játékoknak szenteli. Na meg a promóciónak, mert a Canal+ mellett legnagyobb részvényese az Infogrames

☞ A Tomb Raider filmváltozatát a Paramount Pictures készíti, és két olyan nagy nevet kértek fel producernek, mint Lawrence Gordon és Lloyd Levin, akik egyébként a Die Hardnál és a Predatornál is bábáskodtak.

☞ Hongkongban világcsúcsot állított fel a rendőrség, ahol egy (szoftver)kalóztanyán ütött rajta: többek között lefoglaltak 7 millió kalózlemezt és a másolóapparátus, amely napi kapacitása több mint 1 millió CD volt.

☞ Talán már csak a legidősebbek emlékeznek rá, amikor először hírt adtunk arról, hogy megjelenik az előzetesen minden idők legszebb kalandjátékának kikiáltott Heart of Darkness. A számtalan újradesignolással,

Superbikes WC (Virgin/Milestones)



A Screamer révén már meglehetősen patinás névvel rendelkező olasz Milestone csapat igen kellemes kis feladatot kapott, amikor megnyerte a Virgin Superbike-licencének kivitelezését, mert a múltkori számunkban bemutatott egy Redline-t leszámítva nincs igazán konkurenciája a piacon. Talán már mondani sem kell, hogy a Superbike World Championship kivitelezése teljes mértékben a 3D-kártyákra épül, és a gyorsasági motorosvilágbajnokság 12 helyszínére látogathatunk el benne. A szerzők a fejlesztés során végiglátogatták a versenyben szereplő összes gyártót (Kawasaki, Suzuki, Honda, Ducati, Yamaha), ugyanis az volt az elképzelésük, hogy minden egyes motor saját karakterisztikával rendelkezzen: például a különböző formájú üzemanyagtartályoknak különböző perspektívából másképp is kell kinéznie. Ehhez jött még az az elgondolás, hogy a versenyzőket a motoroktól függetlenül animálják, és ez – legalábbis az elkövetők szerint – egészen egyedi eredményt szült. Külön büszkék még a direkt ehhez a játékhoz tervezett 3D engine-re, amely akár 30 motorkerékpárt is képes egy időben kezelni a képernyőn. Hogy milyen sebességgel, arról nem szólt a fáma, de szeptemberben majd ez is kiderül.



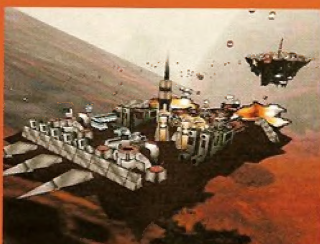
StarCon (Electronic Arts/Origin)



Az Origin Star Control-sorozata eddig három részt ért meg, tehát már elég régóta gyarmatosítgatjuk segítségével a galaxis különböző régióit. Úgy látszik, hogy megérettnek tartották az időt, hogy a következő részben változtassanak valamit az eddig megszokottakon. Ez nem csak abban nyilvánul meg, hogy nem sorszámmal, hanem egy fantáziadús rövidítéssel címkézték fel az új művet, hanem abban is, hogy – legalábbis a kivitelezés tekintetében – felfedezték a harmadik dimenziót is. Sokkal több lesz a harci rész, mint a kolóniákkal való bíbelődés, de ettől függetlenül, ez nem azt jelenti, hogy egy Forsaken- vagy Incoming-szerű lövöldözős játékra számítsunk – itt még mindig inkább szükség lesz stratégiai érzékre, mint gyors reflexekre. A játékban három faj küzd a galaxis feletti hatalomért, akik hatalmas cirkálókkal vonulnak hadba egymás ellen. A cirkálók és egyéb repülő tárgyak fedélzetén rakásnyi, önállóan irányítható fegyver halmozható fel, és az összecsapások kimenetele attól függ, hogy hogyan alkalmazzuk őket a harcban. További részletek majd az év végi megjelenés után.



Stratosphere (Ripcord Games)



Miből lesz a cserebogár: fél éve még a kutya sem hallott erről a Ripcord Games nevű brigádról (legalábbis hozzám nem ért el a hírük) – mostanában meg úgy ontják a játékokat, hogy na! Legújabb projektjük egy igen furcsa környezetben játszódó real time stratégia, ami A.C. Clarke vagy H.G Wells szürrealista álmait kelti életre. A játék főszereplői a semmiben lebegő szigetek manővereznek benne ide-oda, és az összes csőből tüzelnek a légtérben feltűnő bármilyen objektumra, ami nagyobb egy légynél. Több mint hatvan különféle építmény közül választhatunk, hogy támadó tűzerőt, védelmi berendezéseket, erőműveket avagy javítóállomásokat telepítsünk bázisunkra a rendelkezésre álló energiából. A karrierben 24 küldetést teljesíthetünk négy kontinensen, amelyben új technológiákat és előléptetéseket gyűjthetünk be, de lesz majd 10 single- és multiplayer pálya is, valamint egy Instant Action, amelyben állandó regenerálódás mellett folyamatos akciót játszhatunk. A legnagyobb poén az, hogy nemcsak az egyes fegyvereket konfigurálhatjuk, de akár teljesen saját tervezésű erődöt is designolhatunk magunknak. A dolog ugyan elég hóbortos ötletnek hangzik így elsőre, de attól még lehet jó – majd meglátjuk mi sül ki belőle. Megjelenés a második félévben.



Fighter Legends (EA/Jane's CS)



Ha valaki esetleg azt hinné, hogy a Jane's a kiváló F-15-tel egy időre ellőtte a puskaporát, az roppant nagy tévedésben van, mert gőzerővel folyik több játékuk fejlesztése is. A Fighter Legendsben egy tőlük eddig szokatlan miliőbe repítenek bennünket: az 1944-es Európa légterének zűrzavaros poklába, ahol a szembenálló felek hét legismertebb vadászgépét nyergelhetjük meg. (Szövetséges oldalról P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang és Spitfire IX, németről pedig Messerschmitt BF-109G, Focke Wulf FW190A és a sugárhajtású Messershmitt Me-262.) A Jane's-től megszokott precizitásnak megfelelően minden egyes gépnek önálló repülési karakterisztikája és természetesen műszerfala van, amelyeket egyaránt repülhetünk élethű és könnyített modell alapján, sőt, minden egyes gépnél külön kiképzési programot is teljesíthetünk. Külön élmény természetesen a környezet: a kizárólagos fegyverzet a gépágyúkban ki is merül – az ellenfeleket nem radarral és automatikus irányítású rakétákkal kell ledurrantanunk, hanem férfi módjára szemtől-szemben. (Vagy hátulról, ami azért kézenfekvőbb.) Az engine teljes mértékben a 3D gyorsítókártyákra épül, amelyekből már az új generációhoz tartozó Voodoo2-ket is támogatni fogja – az F-15-ből már el lehet képzelni, milyen eredménnyel. Megjelenés '98 negyedik negyedévében.



amit a fejlesztés közben megjelenő új processzorgenerációk és technológiák tettek szükségessé, még a Dungeon Keeper rekordját is megdöntötték. Az Infogrames most váltig esküszik, hogy az atlantai E3-ra elkészülnek.

☞ A multimédia úgy látszik idővel magába szippant más szórakoztató ágazatokat is: az Oasis "interaktív daloskönyve" után hasonló produkcióval fog jelentkezni Kylie Minogue, a Simple Minds és az Iron Maiden is.

☞ Nemcsak Lara Croftból lesz mozi: filmvászonra kerülnek a gyengébb nem képviselői is, a Duke Nukemből és a Doomból is. Azt még nem tudni, hogy Arnold Schwarzenegger vagy Bruce Willis lesz-e a főszereplő...

☞ Rúgja meg a ló a hardvergyárosokat! Még alig jelentek meg a Voodoo2 chipsetre épülő 3D-kártyák, a CEBIT-en máris bemutatták a Voodoo3 egyik korai verzióját. V2-es videókártyára tehát már nem is érdemes befektetni.

A foci VB-k rövid tör

Ünnepre készülődik a futballrajongók világa. Ünnepre, amire – sajnos – csak négy évenként kerül sor. A világ országainak legjobb nemzeti tizenegyei most Franciaországba zarándokolnak, hogy nemes versengésben eldöntsék, ki a legjobb közülük. (... legalábbis ezen a nyáron) Nincs még egy sport, ami ennyi ember szívét dobogtatná meg a világon; nincs még egy sport, ami ennyi embert ültetne a TV-képernyők elé; nincs még egy sport, amiben ennyi pénz forogna (+ÁFA, mert az a pénz mellett manapság marha fontos) – szóval nincs még egy sportesemény, ami ehhez fogható lenne, még az olimpiákat is figyelembe véve. Ez a számítógép (-es játékok) által képviselt médiát is igencsak mozgásba hozó esemény késztetett bennünket arra, hogy az alábbiakban, a magunk szerény kis keretei között emléket állítsunk az eddig lezajlott foci VB-knek – és persze azon belül a magyar válogatott szereplésének is.

1930. Talán a futball olimpiákon elért hihetetlen népszerűsége vetette fel az ötletet Jules Rimet-ben, a FIFA akkori elnökében, hogy egy négyévenként megrendezésre kerülő tornán hozza össze a világ legjobb csapatait. A torna akkor még Rimet-kupa néven szerepelt, és az eredeti kiírás szerint az az ország nyeri el véglegesen, amelynek nemzeti tizenegye háromszor bizonyul a világ legjobbjának. Talán az első helyszín (a dél-amerikai Uruguay) és az időpont (a világgazdasági válság kellős közepe) nem igazán volt szerencsés, ami az érdeklődésben is megnyilvánult: a 13 induló csapat közül mindössze három (Jugoszlávia, Belgium és Románia) képviselte az európai kontinenst, az összes többi amerikai csapat volt. A házigazda Uruguay számára tulajdonképpen sétagalopp volt a torna, hiszen mindössze döntőbeli ellenfele, Argentína képviselt hozzá hasonló játékerőt, amelyet 1:2-es félidő után 4:2-re győzött le.

1934-ben már a kontinens, közelebbről Olaszország adott otthont a Rimet-kupa következő állomásának, bár – az 1936-os berlini olimpiai játékokhoz hasonlóan – a helyszín itt sem volt egészen szerencsés: Benito Mussolini ugyanis presztízskérdésnek tekintette az olasz válogatott minél jobb szereplését, amely botrányos mérkőzésekhez vezetett. Először játszott 16 csapat a döntőben, bár a dél-amerikai futballt mindössze az elég gyengén szereplő Argentína képviselte (végül a 9. helyet szerezték meg), a címvédő Uruguay például el sem jött. Szintén először képviseltette magát az afrikai kontinens, Egyiptom személyében. A világbajnokság legnagyobb meglepetését Csehszlovákia szereplése jelentette, akik elsősorban kiváló kapusuk, Planicka teljesítményének köszönhetően bejutottak az olaszok elleni döntőbe. A legnagyobb botrány természetesen itt tört ki. A félidei 0:0 után, a rendes játékidő 1:1-es eredménnyel ért véget, majd következett a hosszabbítás, amelyben az olasz csapat szerzett egy máig is vitatott gólt (mindenesetre a bíró megadta, tehát a gól érvényes volt). A bíráskodás minőségére mondjuk jellemző, hogy a döntőt vezető svéd Eklindet a FIFA a későbbiekben örökre eltiltotta a meccsek vezetésétől... (A magyar csapat egyébként a 6. helyet szerezte meg a tornán.)

1938-ban Franciaországban került megrendezésre a foci vb. Ugyan az amerikai kontinenst Brazílián kívül csak Kuba és a roppant komoly játékerőt felvonultató Holland-India képviselte, ez a világbajnokság a magyar focitörténet vonatkozásában igen fényes lapokra került: a Sárosi dr-Zsengellér-Titkos (nemes egyszerűséggel "agytröszt" néven emlegetett) belső hármast felvonultató magyar csapat ugyanis bejutott a döntőbe. Miután az elődöntőben egy ötöst rúgtunk a svédeknek, a szakértők már képesnek látták a magyar csapatot, hogy megállítsa menetelésében a döntő másik résztvevőjét, a címvédő Olaszországot. Sajnos az olasz csapat bebizonyította, hogy mégsem volt véletlen '34-es diadala, mert 3:1-es félidő után 4:2-re diadalmaskodott a magyarok felett, és ezzel másodszor is elhódította a Rimet-kupát.

1942-ben és 1946-ban nem rendeztek futball világbajnokságot, mert a világ a labda bűvölése helyett azzal volt elfoglalva, hogy vasdarabokkal hajigálja egymást, majd helyrehozza a ténykedése nyomán keletkező jelentős mennyiségű romokat.

1950-ben ismét a dél-amerikai kontinens (Brazília) adott helyszínt a világ legjobbjai találkozójának, és talán innen számít igazán világbajnokságnak a Rimet-kupa, hiszen tényleg Európa és Dél Amerika-legjobbjai jöttek össze. Ráadásul ezen a vb-n indult először a futball hazájának, Angliának a csapata is. (Az angol szövetség addig tüntetően távolmaradt a tornákról.) A meglehetősen szokatlan rendszerben lebonyolított negyeddöntő után (az ide jutott négy csapat körmérkőzést játszott egymással) Uruguay és Brazília válogatottja vonult ki a világ akkori legnagyobb stadionjának számító, 120.000 férőhelyes Maracana stadion gyepére. Ez szintén egy botrányos világbajnoki döntő volt, mindenesetre 0:0-ás első félidő után Uruguay 2:1 arányban diadalmaskodott a házigazdák felett. A brazil közönség hozzáállására egyébként jellemző, hogy a mérkőzés vége után két néző levetette magát a Maracana tetejéről... (Magyarországon akkoriban épp virágkorát élte a kommunizmus, következésképp csapatunk nem szerepelt a vb-n.)

1954. A svájci vb talán a legfájóbb világbajnokság az összes magyar focirajongó szemében, hiszen a magyar Aranycsapat toronymagas esélyesének számított. Az előző négy évben Puskásék egyetlenegyszer sem szenvedtek vereséget, és diadalt diadalra halmoztak: imponáló magabiztossággal nyerték meg az '52-es helsinki olimpiát, a római olimpiai stadion megnyitóján 3:0-ra verték a kétszeres világbajnok Olaszországot, és a 6:3-mal először kényszerítették kétvállra az otthonában 90 éve veretlen angol válogatottat (a pesti 7:1-es visszavágó már csak a hab volt a tortán). A dolgok pedig szépen kezdődtek: a csoportmérkőzések során először 9:0-ra intéztük el Dél-Koreát (egyébként ez majd' három évtizedig a legnagyobb különbségű győzelemnek számított a vb-k történetében), rúgtunk egy hatost a törököknek, aztán 8:3-ra csaptuk meg az NSZK-t. Ezen a mérkőzésen egyébként Liebrich lerúgta Puskást, így a világ akkori legjobb játékosának számító magyar csapatkapitány pont a legrosszabb pillanatban esett ki a csatasorból. A középdöntőben ugyanis a nagyszerű együttest felvonultató, és egyébként titkos favoritnak kikiáltott Brazília várta a magyar csapatot. A már szinte soros botrányt ez a mérkőzés szállította: a brazilok nem bírták elviselni a magyar válogatott fölényét, és rugdosódni kezdtek. Mondjuk emberükre találtak, mert a mérkőzést így is 4:2-re megnyertük. Nemkülönben a "harmadik félidőt", azaz az öltözőfolyosón kitört verekedést. Az elődöntő még keményebb diót tartogatott számunkra, mert itt a címvédő Uruguay-jal találkozott a csapatunk. A szakma által az igazi vb-döntőnek kikiáltott összecsapás hatalmas küzdelmet hozott, amelyben a csapatok a rendes játékidőben nem is bírtak egymással: az 1:0-s félidő után 2:2 volt a végeredmény, de a hosszabbításban Kocsis két briliáns megmozdulással befejelte a válogatottat a döntőbe. Ahol az az NSZK várt bennünket, akinek két héttel azelőtt nyolcat rúgtunk. Puskás ugyan felépült a döntőre, de egyébként minden roppant rosszul alakult: a csapat szállodája előtt egész éjszaka fúvószenekarok játszottak, ráadásul a döntő napján zuhogott az eső, ami távolról sem kedvezett a technikás magyaroknak. Ennek ellenére negyedóra elteltével Puskás és Czibor góljaival már 2:0-ra vezettünk. Aztán a sárfürdőben meghozta az eredményét a német rakkolás: két bolond potyagóllal az első félidőben kiegyenlítettek. Ezután pedig már semmi nem jött össze Hidegkutiéknak: rúgtunk kapufát, Horst Eckel a gólvonalról mentett egy lövést, Toni Turek, a német kapus lábában pedig még akkor is elakadt a labda, amikor teljesen más irányba vetődött, mint ahova a lövés tartott. Ráadásul Helmuth Rahn hat perccel a lefújás előtt megint betalált a gyengébb napot kifogó Grosics hálójába. (Góllövő cipője egyébként a mai napig az Adidas-múzeum legféltettebb ereklyéje.) Puskás ugyan a 87. percben egyenlített, Ling bíró középre mutatott – aztán majd egy perc múlva a walesi Griffith partjelzőre hivatkozva les címén érvénytelenítette a szabályos gólt. Magyarország "csak" ezüstérmes lett. Apró öröm az ürömben a szaksajtó egyöntetű hozzáállása ("Az NSZK a világbajnok, de a világ legjobb csapata a magyar!") és a győztes NSZK-csapat tagjainak – szintén egyöntetű – nyilatkozatai ("Ha tízszer lejátszanák ezt a meccset, kilencszer a magyarok győztek volna – a berni döntőt nem az NSZK nyerte meg, hanem a magyar csapat vesztette el") A svájci vb-nek köszönhetően egyébként mind a mai napig Magyarország tartja a vb-k történetének legjobb gólátlagát, mérkőzésenként 5.5 rúgott góllal. A világbajnokság gólkirálya Kocsis Sándor lett 11 találattal, és őt eddig csak a francia Just Fontaine tudta túlszárnyalni '58-ban elért 13 góljával. (Ha egyébként a brazilok hozzáállását megemlítettük, érdemes a magyaroknál is megállni egy szóra: a döntő lefújása után Budapesten az akkori kommunista államokban addig elképzelhetetlennek tartott utcai zavargások törtek ki, a csapatot úgy kellett titokban hazalopni, Sebes Gusztáv szövetségi kapitányra és családjára pedig hetekig rendőrök vigyáztak. Ha ma a magyar csapat hasonló eredményt produkálna, valószínűleg a nevükre íratnák a Balatont, az edző pedig megkapná a pesti Nagykörutat...)

1958-ban Svédországban adtak randevút egymásnak a világ legjobb focicsapatai. Sajnos az '56-os októberi sajnálatos események miatt a magyar csapat már nem favoritként indult, hiszen az egykori Aranycsapat három világklasszisa (Puskás, Kocsis és Czibor) elhagyta hazáját – de azért ott voltunk mi is, és a csoportmérkőzéseken helyt is álltunk. Aztán folytatódott a szokásos magyar pechszéria: azzal a walesi válogatottal kerültünk szembe, akik sem addig, sem azóta soha nem jutottak túl még a selejtezőkön sem. Az első meccsen 0:0-ra végeztünk ellenük, majd a megismételt meccsen (akkoriban – szerencsére – még nem dönthettek továbbjutásról, vagy pláne világbaj-



nokságról a 11-esek) 1:1-es állásnál Grosics valami furcsa ötlettől vezérelve egy walesi csatárhoz gurította a labdát, aki ettől úgy megdöbbent, hogy ijedtében berúgta a hálónkba, és ezzel szépen ki is estünk. (Az összesítésben egyébként a 10. helyen végeztünk.) A svédországi vb egyébként egy új korszak kezdetét jelentette a futballtörténelemben: a brazil hegemóniáét. A toronymagas esélyesként induló brazil csapat olyan világsztárokat vonultatott fel, mint Garrincha, Didi vagy Vava, ráadásul a 20-as mezben már ott vigyorgott a balösszekötő helyén egy 17 éves legénye: Edson Arantes do Nascimento – azaz Pelé. Ezt a brazil csapatot senki nem állíthatta meg, és tulajdonképpen roppant kényelmesen nyerték meg a világbajnokságot, úgy, hogy a döntőben 5:2-re győzték le a házigazda Svédország válogatottját.

énete

1962. A chilei vb 16-os döntőjébe egy reményteljes magyar csapat utazott ki, hiszen a legjobb formában levő "öregek" (Sándor Csikar vagy Grosics) mellé új csillagok (Tichy, Albert) nőttek fel. A csoportmérkőzéseken simán túljutva azonban a megint kiváló csapattal megjelenő Csehszlovákiával, és a valami pokoli bugyorból előbukkant kapusukkal, Schroiffal kerültünk szembe. Márpedig ezen az 1:0-ra végződött mérkőzésen a végig egykapuzó magyar csatárok egyszerűen képtelenek voltak gólt lőni neki – ha a labda véletlenül túljutott volna rajta, akkor a kapufa mentett. (A végelszámolásnál az 5. hely lett a miénk.) A brazilokat most sem lehetett megállítani, különösen, hogy a sérült Pelét kiválóan helyettesítette Amarildo. A végül döntőbe jutott csehszlovákok ugyan megszerezték ellenük a vezetést, de a brazil henger csak bepakolt három gólt a pont a döntőn gyengélkedő Schroiff hálójába, és így újabb négy évre Brazíliába került a Rimet-kupa

1966-ban hazaérkezett a futball, hiszen Anglia adott otthont a nyolcadik világbajnokságnak. A magyar csapat hozta a szokásos peches formáját, hiszen egy halálcsoportba került: Bulgária mellett megkaptuk a BEK-győztes Benficára épülő (és egyébként későbbi bronzérmes) Portugáliát – meg a címvédő brazilokat. A portugálok elleni nyitómeccs is elég rosszul sikerült, mert néhány kulcsember gyengélkedése miatt Eusebioék 4:1-re elporolták csapatunkat. Baróti szövetségi kapitány viszont néhány tartalékjátékos csatasorba állításával felrázta a válogatottunkat, amelyik sziporkázó játékkal 3:1 arányban legyőzte a megsérült Pelét nélkülöző Brazíliát. (Azt a borzalmas nagy Farkas-kapásgólt, amelynél Szentmihályi kapus kezéből négy labdaérintéssel, 40 másodperc alatt jutott a brazil hálóba a labda, egyébként hosszú évekig tanították az angol edzőtanfolyamokon.) Az angol sajtó szuperlatívuszokban írt a magyar csapat játékáról, és Albertékat Puskásékkal kezdték összehasonlítani. Bulgária legyőzésével továbbjutottunk a csoportból (Brazília szégyenszemre utolsóként kiesett), viszont következőnek állandó mumusunkat, a Szovjetuniót kaptuk. Balszerencsecsillagunk ezen a mérkőzésen sem hagyott el bennünket (Csiszlenko például Szentmihályi keze közül rúgta a második góljukat), és a 2:1-es vereséggel ki is estünk. (Az összesítésben a 6. helyen végeztünk.) A brazilok kiesése után a kiváló csapatot kiállító Angliának már csak Németország jelenthetett komoly ellenfelet, és a két csapat nem mindennapi döntőt vívott egymással. Az 1:1-es félidő után a rendes játékidőben 2:2 volt az eredmény, úgy, hogy a németek a 90. percben egyenlítettek. A hosszabbításban viszont a németeknek kellett lenyelniük ugyanazt a békát, mint a magyaroknak '54-ben: gól az, amit a játékvezető megad. Hurst bombája ugyanis a német kapu felső lécéről a gólvonalra pattant, majd onnan kifelé – a bíró viszont megadta, amin a németek a mai napig vitatkoznak – ami már csak azért is elég értelmetlen, mert az utolsó percben Hurst ismét betalált, és 4:2-re módosította az állást.

1970-ben Mexikóban került megrendezésre a vb. Mivel a magyar futball mélyrepülése akkor már javában tartott, mi csak nézőként vehettünk részt rajta. Ezen a tornán tulajdonképpen a papírforma érvényesült: Brazília ismét bejutott a döntőbe, ahol a németek elleni parázs elődöntőt vívó Olaszországgal (csak a hosszabításban tudtak 4:3-ra győzni) kerültek össze. Az álomdöntőben két játékstílus csapott össze: a brazilok labdabűvölésre épülő játéka a catenacciora épülő olasz védekező stílussal (nevezhetjük egyébként antifutballnak is). A tét már csak azért is óriási volt, mert mindkét csapat kétszeres világbajnok volt, tehát aki a döntőben győzedelmeskedik, az végleg elhódítja a Rimet-kupát. A brazilok Pelé vezérletével 4:1-re leiskolázták a digókat, hazavitték a kupát és Pelé egyébként – mindmáig egyedülálló módon – megnyerte harmadik világbajnoki aranyérmét.

1974-ben az NSZK-ban került megrendezésre az új világbajnokság. A magyar válogatott itt sem zavart sok vizet, lévén már a selejtezőkben elhullott. Leszámítva a brazilok botlását és a lengyelek váratlanul jó szereplését (a kisdöntőben a brazilokat verve bronzérmesek lettek), ezen a vb-n is a papírforma érvényesült: a világ két akkori legjobb klubcsapatára, a Bayern Münchenre és az Ajaxra épített NSZK és Hollandia vívta a döntőt. A mérkőzés már az első félidőben eldőlt, a németek 2:1 arányú győzelmükkel másodszor – és tegyük hozzá: most már megérdemelten – szerezték meg az akkor már Világ Kupa néven szereplő világbajnoki trófeát.

1978-ban Argentína adott helyt az új világbajnoki viadalnak, amelyre 12 év után végre kijutott a magyar válogatott is. A csoportok sorsolásán szokásos szerencsénk most is hozta a formáját: a házigazda argentinok mellett megkaptuk Olaszországot és a Platini vezérelte franciákat. Ráadásul mi játszottuk Buenos Airesben a vb nyitómérkőzését Argentína ellen. Ezt már volt szerencsém tv-n követni, bár túl sok örömem nem telt az ügyben. Csapó bombájával ugyan mi szereztük meg a vezetést, de aztán – hála a "kissé" részrehajlón fújó bírónak – az argentinok fordítottak, ráadásul az utolsó két percben a sípos ember kiállította két legjobbunkat, Nyilasit és Törőcsiket is. Formalitás gyanánt még az olaszoktól és a franciáktól is lezakóztunk 3:1-re, és már repülhettünk is haza. Meglepetés volt a címvédő NSZK gyenge szereplése (ha jól emlékszem a sógorok búcsúztatták őket), de az első négy hely sorsa igazán nemes küzdelmet hozott. A hollandok egy nem mindennapi csatában a brazilokat búcsúztatták az elődöntőben, a brazilok pedig az olaszok legyőzésével kerültek a döntőbe. Itt szintén hatalmas küzdelem alakult ki: a rendes játékidő végén 1:1-re álltak a csapatok, a hosszabbításban viszont a hollandok összeomlottak, és Argentína 3:1-re győzött.

1982-ben Spanyolországban jöttek össze a világ legjobbjai, akik között a magyar csapat is képviseltette magát. Az első csoportmérkőzésünkön Nyilasiék megdöntötték Puskásék gólrekordját, mert Salvador csapatát 12:1 arányban győztük le (talán csak a kapusunk nem rúgott gólt). Utána tisztes csatában lezakóztunk a címvédő argentinoktól 4:2-re, tehát az utolsó meccsünkön mindenképpen nyernünk kellett Belgium ellen, ők ugyanis leikszeltek az argentinokkal. A pechmadarunk most sem hagyott el minket: egy korai gól után majd a teljes meccsen át vezettünk 1:0-ra, míg az utolsó negyedóra elején a belgák úgy egyenlítettek, hogy a góllövő majd 60 méteren keresztül vezette a labdát a kapunkra, és közben hat magyar védő szerelhette volna. Ezen a vb-n láttam életem legjobb meccsét is, az NSZK-Franciaország elődöntőt. (Ez lehet, hogy nemcsak az én véleményem, ugyanis a magyar tv már kétszer megismételte, ami egyébként nem különösebben szokása.) 1:1-es félidő után úgy végeztek 2:2-re a csapatok, hogy a döntőre tartalékolt, és csak az utolsó negyedórára beálló Rummenigge az utolsó percben egyenlített. A hosszabbítás első félidejében megint Platiniék szereztek előnyt, de a svábok ismét kiegyenlítettek, és végül 11-es rúgások után, 8:7-es végeredménnyel ők jutottak a döntőbe. Ott Olaszország várta őket, akik az egész vb-n förtelmes antifutballt mutattak be favágó hátvédeikkel és falábú csatáraikkal. (A csoportjukból úgy jutottak tovább, hogy még gólt nem rúgtak...) Egyetlen meccsükön játszottak jól, de azt a legjobbkor: a döntőben 3:1-re verték az elődöntőtől holtfáradt németeket.

1986-ban Mexikóba utazott a Világ Kupa. Meg a magyar válogatott is, amelytől egy kicsit talán túl sokat is várt a közönsége, mert a Mezey-csapat túl magabiztosan jutott tovább a selejtezőcsoportjából, ráadásul a januári fagyban legyőzte 3:0-ra a felkészülési időszak elején járó brazil válogatottat is. Roppant jól kezdődött számunkra minden: a nyitó mérkőzésen a Szovjetunió ellen léptünk pályára, aki nemes egyszerűséggel úgy gázolt le bennünket 6:0-ra, hogy a félpályáról rugdalták a gólokat. Olyan volt, mint egy rossz álom – felejtsük is el. Ezen a vb-n szerepelt egyébként 24 csapat először a döntőben (köztük egy rakás ázsiai és afrikai csapattal), de a legnagyobb szenzációt az NSZK-Argentína álomdöntő hozta, mert a két csapat olyan összecsapást produkált, amit senki nem felejt el, aki látta. Egymástól ragadták el állandóan a vezetést, amely a lefújás végén Argentína 3:2-es diadalát, és ezzel második világbajnoki győzelmét hozta.

1990-ben ismét Olaszország rendezte a világbajnokságot, ahonnan – talán szerencsére – a magyarok ismét távol maradtak. Ismét a papírforma érvényesült, hiszen az elődöntőkbe az elhulló brazilokon kívül a világ akkori négy legjobb csapata – Argentína, Olaszország, NSZK és a meglepően jól szereplő Anglia – került. Olaszország nemzeti gyászba borult, amikor Maradonáék 11-es rúgások után elbúcsúztatták őket – egyébként most is megérdemelték. A döntő az előző vb-döntő visszavágóját hozta, amelyben ez egyhuzamban harmadik vb-döntőjüket játszó Matthausék egy 11-es góllal végre megnyerték a kupát. Már rájuk fért.

1994. Az utolsó világbajnokságról a házigazda Egyesült Államok igen jól játszó csapatán kívül semmi nem jut eszembe. Pedig az összes meccset végignéztem, párat többször is. A nagy nevek (Romario, Bebeto, Sztojcskov és a többiek) néha meg-megvillantak, de összességében igazából elég szürkék voltak. A legemlékezetesebb játékot egy védekező középpályás, a brazil Dunga nyújtotta. Igazi futballt talán csak az afrikai csapatok mutattak be, a régi brazil labdazsonglőröket idéző stílusukkal – azt is csak akkor, ha az ellenfél engedte, hogy játszanak. A vb cégére is lehetett volna a 0:0-ra végződött Brazília-Olaszország döntő is, amelyet 11-esekkel 3:2-re (!) végül is Romarioék nyertek meg. Az első focimeccs volt, amin elaludtam; úgy ébresztgettek, hogy jönnek a büntetők – ráadásul egy vb-döntő...

Őszintén remélem, hogy a 98-as franciaországi világbajnokság ennél lényegesen jobb futballt hoz. Ha legalább csak annyira jó lesz, mint az EA Sports hivatalos PC-feldolgozása, akkor már nagy baj nem lehet...



AZ IDEI VILÁGBAJ

WORLD CUP 98

Az előző számban már írtam egy előzetest a World Cup 98-ról, és azóta hál'Istennek megjött a végleges verzió. Erre melegében rá is vetettem magam, szóval éppen itt az ideje, hogy egy teljeskörű értékelés szülessék a játékról.



A spanyol fúk hazájuk himnuszát hallgatják

Egy hónappal ezelőtt azt írtam, szinte biztos vagyok benne, hogy ezé a programé lesz az aranyérem a focik közt – nos, a "szinte" szócskát nyugodtan el lehet felejteni a mondatból. Az EA Sports műhelyéből eddig rossz játék még nem nagyon került ki – és szerintem most a World Cup 98 jelenti a csúcspontot.

A játék alapvetően a FIFA 98 – Road To The World Cup továbbfejlesztett, illetve direkt a világbajnokságra kihegyezett változata. A fejlesztő dicséretére zenghetnek a fanfárok, ugyanis nem csak szimplán kicserélték a csapatokat, hanem lényegesen javították a grafikai "motoron", a játékosok intelligenciáján, és még egy rakásnyi egyéb dolgon is.

A CSAPATOK

Magától értetődik, hogy a vb-n résztvevő csapatok közül választhatunk (ez tekintve, hogy most emelték a létszámot, 32 gárdát jelent), de egyébként még bekerült egy pár olyan is, akiknek nem sikerült a kijutás (pl. Portugália, Oroszország). Némileg szomorúan konstatáltam, hogy a magyar nemzeti tizenegy nincs benne a programban – pedig csupán két mérkőzésen múlott, hogy nem szereplünk a világ legrangosabb labdarúgó-eseményén. (Azon viszont NAGYON...) Sajnos el kell fogadnunk a tényt, hogy a világszínvonaltól még nagyon messze vagyunk – bár nem tudom, hogy akkor például Kína, ami köztudottan nagy labdarúgóhagyományokkal rendelkező ország, miért kapott helyt a még választható csapatok közt. Elég lett volna a saját programjukba belenézni az EA Sportsos fiúknak, és betehettek volna egy kétszeres vb-döntős, a vb-k eddigi történetében egy tornán mindmáig legtöbb gólt szerző csapatot (na vajon kiről van szó?). Na, mindegy, elég a füstölgésből.

Mivel a franciaországi vb alkotja a program alapkoncepcióját, éppen ezért klubcsapatokat ne keressen senki – ebből a részből kimaradtak.



Hol a labda?

A GRAFIKA

Csodálatos. Talán így tudnám egy szóban összefoglalni ezt a vizuális katarzist. Az első pixeltől az utolsóig látszik, hogy a grafikusok és a "dizájnerek" is átlagon felülit produkáltak. A játékosok kidolgozása majdnem olyan szintű, mintha egy TV közvetítést néznénk. Természetesen minden a helyén van, aki fehér az itt is az, a négerek is feketék, sőt van egy köztes állapot is, bizonyos ázsiai és afrikai csapatoknál – bár szerintem ez 98-ban már alapkövetelmény. A különlegesebb egyéniségek is felismerhetők: például a nemesi csengésű francia Ba (ő ugyebár egy szőke néger) vagy Zamorano indián tincsei is kilógnak a mezőnyből, nem beszélve Mathias Sammer vörös sérójáról. (Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ő egy súlyos sérülése miatt nem lesz ott a vb-n.) Erről jut eszembe – a nevek frissességét illetően is minden dícséret megilleti a készítőket, annak dacára, hogy sok helyütt csak a selejtezőkben szereplő csapatokat ültették át. Fogadatlan prókátorként a védelmükre kelnék: ugye a játékot még a torna megkezdése előtt ki kellett adni – és sok szövetségi kapitány még mindig nem jelölte ki, illetve a napokban adja meg a 22-es keretét. Az animációk átlagon felüliek – a FIFA 98-ban sem volt semmi, amit láthattunk – de itt rátettek még egy lapáttal! Ez nemcsak magánál a labdakezelénél látszik, hanem gólörömnél, bedobásnál, szögletnél is. Látszik, hogy az alkotók már láttak egy-két meccset.

Ahogy a múltkor leírtam, mind a tíz vb-helyszín teljesen valósághű ábrázolásával találkozhatunk a játékban. Sok mindent nem tudok hozzáfűzni: a stadionok kidolgozása tökéletes – mintha valóban bent lennénk a lelátón. A nézőközönség kidolgozása is javult, bár az egy kicsit durva, hogy úgy van ábrázolva a két tábor, mintha pontosoan fele-fele arányban töltenék meg a stadiont – jó az ötlet, de valósághűbbnek találtam volna egy színesebb közönséget egy-egy országot jelképező színfolttal. Ez azonban már csak egy kis kukacoskodás, hogy ne mondhassátok, hogy mindenre azt írom, hogy tökéletes. Nagyon jó poénnak tartom, hogy a lelátókon egyre-másra villognak a fényképezőgépek vakui, ami szintén nagyban megközelíti a valóságot.

Nemcsak a meccsen látszik a grafikusok teljesítménye, hanem a menükön és az EA Sportstól már megszokott videókon is. Nagyban emelik az amúgy is kiváló hangulatot, és kellőképpen rá tudnak hangolni egy-egy mérkőzésre.

A HANGOK

Különösebb változást nem tapasztaltam az elődhöz képest, kivéve talán (de ez egy fontos dolog!), hogy megoldották a riporterek akcióközelben maradását – tehát nem a középkezdés után veszik észre, hogy egy gól esett. Itt is a már megszokott két kommentátoros szisztémát részesítik előnyben, akik között olyan nagy nevek is szerepel-

nek, mint Gary Lineker vagy Chris Waddle (egykori angol válogatottak). A szöveg minden igényt kielégít, bár meg kell jegyezzem, hogy az idegeimre megy, hogy az angolok képtelenek egy nem angolszász nevet normálisan kimondani.

A meccsek alatt hallható hangok is átlagon felüliek, a kapufán csattan a labda, egy brutálisabb becsúszás után fújol és fütyül a közönség, lefújásnál óriási hangzavar tör ki – nagyon jó.

A zene a Chumbawamba Thubthumpingjára épül, de hallhatunk egy-két dub, illetve rock számot is. Majd mindenki eldönti maga, hogy ez az eklektikus kutyulék tetszik-e neki vagy sem, én annyit tennék hozzá, hogy a technikai megvalósítással nincs gond.

Érdekes, hogy az amateur és az utána következő professional fokozat közt mekkora a különbség! A leggyengébb fokozaton szinte gól sem kapunk, és egy nyolcperces meccsen egy haloványabb csapattal is rúgunk minimum hat gólt, míg a következő szinten már szinte csak az állandó egyérintős passzjáték eredményeznet gólt, illetve még az sem, mert a kapusok megtáltosodnak és mindenhova odaérnek. Hmm, ez azért kicsit durva ugrás volt, de legalább van kihívás a programban (egyébként ebből adódóan az elődjénél jóval nehezebbre sikeredett).

(Hopp, egy technikai kommentár: néha nagyon lelassult és szagatottá vált a játék – ezt egyenlőre nem tudom mire vélni, de nem hiszem, hogy programozói baki lenne, erős a gyanúm, hogy a Win95-öm partizánkodik a háta mögött. Minden-



Úgy néz ki most is tökéletesen zár a német védelem


Csak egyszer kell megnyernünk valamelyik csapattal a vb-t, és már utazhatunk is vissza a múltba

A JÁTÉKMENET

Valljuk meg őszintén, ezen lehetett a legtöbbet finomítani, ugyanis a FIFA 98-ban nem mindig úgy viselkedtek a játékosok, ahogy azt egy normális labdarúgótól elvárta volna az ember. Nos az egyik szemem sír, a másik nevet, mert sok mindenen javítottak, de ugyanakkor akadnak még bugok is.

Már nem tudjuk kapuskidobásnál megszerezni a labdát (vagy csak nagyon ritkán), azon egyszerű oknál fogva, hogy itt már inkább kirúgják a kapusok. Ezáltal veszített az életszerűségéből a játék, mert a valóságban igen sokszor kézzel indítanak a hálóőrök – de legalább nem az ellenfélhez dobják a bogyót. Szerencsére a 16-oson belül már mozognak, egy hosszú indításkor elébe jönnek a labdának, nem pedig két méterre állva tőle várják ki azt az öt másodpercet, hogy odaérjen az ellenfél csatára, és gólt rúgjon – magyarul együtt élnek a játékkal. Kifejezetten jól is védenek, különösen nehezebb fokozaton.

A gépi célzás is előnyére változott – egy távolabbi lövésnél, már nem szépen ívelik a labdát, hogy még véletlenül se tudja a kapus elhibázni, hanem megrúgják kegyetlenül.

Az viszont nem tetszik, hogy keveset szabálytalankodik a gép. A FIFA 98-ban gyönyörű szabadrúgásgólokat lőttem, és jópár tizenegyest rúghattam – itt maximum két szabadot kaptam egy meccsen. Lehet ugyan a bíró szigorúságát állítani, de ez csak abban nyilvánul meg, hogy nem a sárgalapokkal bohóckodik, hanem egyből lezavar a pályáról.

Nagyon kell vigyázni a beadásoknál, mert a fejelés és a becsúszó szerelés irányító gombja ugyanaz: ebből következően ha nem jól időzítünk, akkor a tizenhatoson belül felrúgjuk a kapust, és ez persze azonnali kiállítást von maga után.



Egy propagandakép még a fejlesztés időszakából (nézzétek csak meg a résztvevőket...)



esetre kapcsoljuk ki indítás előtt a memóriarezidens programokat.)

Nagy ötletnek tartom, hogy a tényleges játékon kívül egy futballtörténeti kislexikon is helyet kapott a játékon belül, sőt, a meccsek szünetében innen kiollózott kérdésekkel játszogathatunk egy tippelősdit (a lefújás után mondja meg a helyes választ). Érdemes kipróbálni, legalább kicsit fejlesztjük tudásunkat a sporttörténelem ezen szeletéből.



Legszebb öröm a gólöröm

BONUS!

A "Régi idők focija" toronymagasan a játék leghangulatosabb része, ha másért nem, hát ezért mindenképpen érdemes legalább egyszer megnyerni a vb-t. A részleteket már leírtam a múltkor, most ezzel nem is szaporítanám a szót. Sajnos nem szerepel az összes döntő összes mérkőzése, de nagyon sok régi kedves ismerős visszaköszönhet a képernyőről. Külön érdemes a két, szívünknek oly kedves magyar csapat döntőit végigjátszani és ezzel is tisztelegni nagyszerű sportteljesítményük előtt. Reméljük megérjük még, hogy egy hozzájuk hasonló generáció nőjön fel, akik méltóan képviselik a nagymúltú magyar nevet a világ előtt.

A KONKLÚZIÓ

Oldalakat tudnék még írni a játékról, sok minden kimaradt (pl. az irányítás, a taktikák, illetve a menük), de sajnos a CoVboy beszorított két oldalra, szóval a kezelés felfedezésének örömeit mindenki a saját bőrén tapasztalhatja meg. Túl sok gondja talán nem lesz, lévén, hogy a PC-verzió magyarországi disztribútorának jóvoltából a játék magyar nyelvű kézikönyvvel. (A csúcs egyszer majd az lesz, ha a Knézy és a Vitray magyarul is kommentálja...)

Semmi kétség: a World Cup 98 toronymagasan az eddigi legszebb, legjobb és leghangulatosabb fociják – mindenkinek látnia kell. A megfelelő látványhoz és sebességhez ugyan elengedhetetlen egy gyorsabb Pentium és egy 3D kártya – de ha hozzáférsz ezekhez, és focifanatikus vagy, mindenképpen ajánlom. A játék annyira jó, hogy én a VB meccsei közötti szünetben biztosan evvel fogom eltölteni az unalmas perceimet. Na szevasztok, mindjárt kezd a brazil-skót – megyek is melegíteni...

K.Z.

world cup 98

Electronic Arts/EA Sports

http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE BONA	A

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166MMX+, 32MB RAM, 3D-kártya

"We are the champions, my friend..."

95%

NYÁRI FUTB

PUMA WORLD FOOTBALL 98/UBISOFT

Az Ubisoft mostanában igen jó játékokkal lepett meg minket és annál is inkább jó hír, hogy a vb apropójából ők is szülnek egy focit. Ebben 358 (!) csapatot irányíthatunk, amelyek közt lesznek európai, dél-amerikai és afrikai csapatok egyaránt – mind nemzeti, mind klubszinten, és ez összesen mintegy 6000 különböző játékost jelent! Ötféle játékmódban mérkőzhetünk: bajnokság, kupa, torna és persze az elmaradhatatlan edzőmeccsek. A készítők azt állítják, hogy a játék "izometrikus 2D rendereléssel készül" (az mi lehet?), továbbá a "fűt-fát ígérünk" kategóriába még beletartozik egy továbbfejlesztett mesterséges intelligencia (amelyről már csak az a kérdés, milyen szintről fejlesztették tovább), 340 féle animáció és több, mint 100 mozgásfajta. Modern fociknál szinte már magától értetődik a kommentátor is, jelen esetben Martyn Tyler látja el ezt a feladatot. Mit sem ér egy játék, ha nem támogatja a többjátékos módot: egy gépen maximum ketten, de hálózatban akár kétszer ennyien játszhatunk egymás ellen. Internetes site-ja is lesz a programnak, ami a "Movements Of Glory" névre hallgat – nincs róla bővebb infonk, de valószínűleg jól sikerült akcióinkat vihetjük majd ide fel, illetve mások játékstílusát tanulmányozhatjuk a segítségével. Három az ubi igazság: éppen ennyi időjárási körülmény, kameraállás és nehézségi fokozat keseríti meg (avagy segíti) az életünket. A nagypályás mérkőzések mellett itt teremfociban is kamatoztathatjuk lábunk helyett a kezünk gyorsaságát. Mostanság igencsak meglepő a roppant alacsony gépigény: Pentium 60-ason ugyanis mostanában már nem sok foci élvezhető...



A paraméterek impozánsak, a látvány kevésbé

SUPER MATCH SOCCER/ACCLAIM



Hm, lehet, hogy az Acclaim ezzel a focival égett le?

Amikor először megláttam ezt a programot, azt hittem, a Cranberry Source (ők az elkövetők) valami shareware-cuccot szeretne rásózni a jónépre. A grafika mai szemmel nézve kissé puritán kivitelezésről árulkodik. Egy egyszerű kis fociprogramról van szó, amit inkább a fiatalabbaknak ajánlanék, mert bár csak a demo verzióhoz volt szerencsém (ami pedig az első lőtt gól után véget ért), de arra rájöttem, hogy nagy gépigénye nincs (bár használja a D3D-t – más kérdés, hogy minek?) és rendkívül könnyen kezelhető még billentyűzetről is. A játék egyik atyja szerint manapság sok rendkívül látványos fociprogram jelenik meg, de ezek jó része játszhatatlan (szó mi szó, van benne valami). Ha szép focit szeretne látni, leül a TV elé és megnéz egy meccset – ha viszont jót szeretne JÁTSZANI, akkor betölti a Super Match Soccert. Hmm... csak nem a Sensible Soccer babérjaira pályázik itt valaki??? Na erre kíváncsi vagyok! Mindenre fény derül majd a végleges verzió megérkezésekor. A teljes játékban 24 nemzet csapatai közül választhatunk, és akár a PC-nk, akár egy társunk ellen játszhatunk, sőt hálón keresztül egyszerre 20 játékos nyomulhat, akár 60 perces marathoni csatákat víva egymás ellen. Mire ezt olvassátok, talán már meg is jelent.



ADIDAS POWER SOCCER '98/PSYGNOSIS

Ha már van Puma-foci, miért ne legyen egy modernebb Adidasos is – gondolhatták a Psygnosis programozói a Power Soccer továbbfejlesztésénél (ami igazán a Playstation-tulajdonosoknak volt emlékezetes), amit egészen sajátos propagandafogással hirdetnek: úgy gondolják, hogy programjuk megszerezheti a második helyet a World Cup 98 után... A játék 210 különböző csapatot vonultat fel, és kivitelezésnél a hagyományos (sprite-okon alapuló) programozási technikát kombinálták a motion capture technológiával. Az eredmény az ígéretek szerint egy játéktermi stílusú, jól játszható fociprogram lesz. Egy játékos mintegy 120 féle mozgásfajtát tud majd bemutatni, ami mondjuk igen érdekesnek tűnik így első hallásra. A szokásos mozdulatok mellett megtaláljuk az ollózást, a jól ismert Kocsis-szaltót, különböző buktatásokat, sprinteket. A játékban öt fajta



Két kameraállás valószínűleg már elég lesz az események követéséhez

kameraállás fog segíteni minket, valamint egy állítható 2D vagy 3D radar. Mondjuk azt nem értem, hogy a 3D radar minek, mert legjobb tudomásom szerint a labdarúgók még nem tudnak repülni – bár kétségtelen, hogy ezáltal igencsak megváltozna a játék képe...(fejelni legalábbis könnyebb lenne). Angol, francia, német, spanyol és olasz bajnokságokból irányíthatunk csapatokat a nemzeti válogatottak mellett. A játékmenetet illetően annyi infot sikerült szerezni, hogy többek közt a bíró szigorúsága is állítható lesz. A kiadó ígérete szerint megjelenése július 8-ra datálódik.





ALLDÖMPING

VIVA FOOTBALL /VIRGIN

Egy újabb nagyágyú, a Virgin is beszáll a bajnokságba. "A foci a világ legkedveltebb sportja, és a Viva Football lehet a világ legkedveltebb fociprogramja!" – imígyen szóla most nem Zarathustra, hanem a producer, és a programnak meg is van az esélye, hogy megszorítsa a World Cup 98-at. Az 1958-as évtől kezdődően a mai napig bezárólag irányíthatunk legendás gárdákat, hatalmas neveket. A focitörténelem megváltoztatása a kezünkben van, sőt, akár olyan extremitásokat is előidézhetünk, mint egy mai és egy 20 évvel ezelőtti csapat párharca. A közismert motion capture eljárással készül a program, ehhez a világhírű (azt hiszem, az angol negyedik osztályban szereplő) Barnet játékosait kérték fel – de megvan a magyarázat is, hogy miért őket: nem az a lényeg, hogy kiről mintázzuk a mozgást, hanem az, hogy HOGYAN! Na, ez érdekes – meglátjuk, mi sül ki belőle. A program legnagyobb erénye kétségkívül hatalmas adatbázisa lesz: 1033 csapat, ennek megfelelően 2066 féle mez, 16224 játékos, mintegy 259584 különböző tulajdonsággal, a világ 300 különböző stadionjában. Imponáló és hatalmas számok – én személy szerint nagyon csípem az ilyesmit – hogy ez a gyakorlatban mit is jelent, azt még pontosan nem tudjuk megmondani, de valószínűleg egy nagyon élvezetes dolog kerekedik ki belőle. A játék készítői szerint legnagyobb vonzereje a régi csapatok irányítási lehetősége, "csak hunyjuk le a szemünket, és képzeljük el, amint a mi csapatunk sikert-sikerre halmoz...". Elképzeltem, de most már szeretném kipróbálni is...


A World Cup 98 várhatóan legkeményebb ellenfele

SENSIBLE SOCCER 2000/GT INTERACTIVE

Sorry. Bár a reklámkampánya már hetek óta folyik, a játékhoz se égen, se földön nem leltünk egy képet sem

Sensible SOCCER 2000

Meg kell jegyeznem már itt az elején, hogy nem tudok elfogultság nélkül, objektíven írni a Sensiről, mert az Amigás (és később a PC-s, a 96/97-es verzió) sok óra (hét, hónap) önfeledt szórakozást biztosított nekem (és havonta egy új joystick beszerzésének szükségességét...). Az idők és a VB szavára hallgatva a Sensible Software kiadja az új, a modern igényekhez és lehetőségekhez igazított verziót. A maga idejében sem túl falrengető grafikával rendelkező játék elsősorban kiváló játszhatóságával, hatalmas adatbázisával nyerte meg a játékosok millióit. A program szerzői szerint nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik: "Sok olyan ember van, aki nem szereti megtanulni a bonyolult speciális manővereket, és nem szeret végigolvasni egy többszáz oldalas kézikönyvet. Nekik készül a játékunk." A nagy kérdés szerintem az lesz a sikerrel kapcsolatban, hogy a manapság hiper-szuper grafikával megjelenő, álomszép játékok után milyen lesz a játékosok általi fogadtatása egy nem kimondottan csicsás, de talán sokkal nagyobb játékélményt nyújtó programnak. Természetesen összes benyomásunkról értesítünk titeket – mihelyt sikerül végre a kezünkbe kaparintani egyet.

KICK OFF 98 /UBISOFT

A Kick Off sorozat még Amigán kezdte meg pályafutását, és ott igen szép sikereket ért el. A Win95 alatt futó játék gépigénye egy P133-as, 16 mega rammal, ami átlagosnak mondható, 3D kártya nem szükségeltetik. 120 csapat áll a rendelkezésünkre körülbelül 3000 játékossal, és itt még ráadásként 30 bíró közül is választhatunk, természetesen mindegyikük különböző tulajdonságokkal rendelkezik. Játszhatunk barátságos és vérre menő összecsapásokat egyaránt, amiben


Modern mese: "Hol land, hol nem land, volt egyszer egy labda a németek hálójában..."

kupák, bajnokságok és a vb is benne foglaltatik. A felállások és taktikai variációk száma 100 fölött van, ami azért a leginyencebbeket is kielégítheti. Minden játékos 500 poligonból épül fel – ebből már igazán szép dolgokat ki lehet hozni. Többek közt azt is, hogy az ubisoftos fiúk szerint a játékosok szeme színe is látható lesz – ez jól hangzik, csak semmi értelme. (Bár ami azt illeti egy bandzsa csatárt rögtön kirúgnék a csapatból, ő ugyanis biztosan nem találná el a kaput...) A küzdelem renderelt stadionokban zajlik, itt is a már "továbbfejlesztett" mesterséges intelligencia ellen, de tegyük hozzá, itt van viszonyítási alap, a régebbi Kick Off-ok személyében. A játékosok itt is rendelkeznek az unalomig ismert speciális mozdulatokkal, mint például a becsúszó szerelés, sarkalás stb. A program legnagyobb változását a grafikában hozta: a régi kétdimenziós megjelenítés helyett immáron teljes 3D-ben látjuk az eseményeket.

Might and ...

MÉGSEM HALN...

Rossz idők járnak mostanában a szerepjátékok szerelmeseire. Tán maga a műfaj veszített a varázsából, vagy egyszerűen csak túl sok energiát és időt emészt fel egy igazán színvonalas szerepjáték program kifejlesztése? Nem tudom. Az viszont tény, hogy a különféle szoftver-fejlesztő cégek nem igazán erőltetik a témát, és inkább az akció és kalandjátékok egyre inkább túltelített piacán próbálnak érvényesülni. Pedig valaha mily határtalan népszerűségnek örvendtek a számítógépes szerepjátékok, példaképp csak a Wizardry, Ultima, Bards Tale illetve Might and Magic sorozatokat említeném meg. Az elmúlt évben azonban csak egy említésre méltó szerepjátékkal hozott össze a sors: a Fallouttal. Akadt persze egy-két érdekes próbálkozás, melyben a szerep és kalandjátékok legkellemesebb elemeit próbálták összeötvözni, ám ezek valahogy nem sikeredtek igazán emészthetőre. Mindezek után ugyancsak meglepett a hír, hogy a 3DO kiadta a legendás Might and Magic sorozat legújabb, immáron hatodik részét.

Hogy miért használtam a "legendás" szót? Hát, először is a Might and Magic I. jóval több mint tíz éve jelent meg, még


Mi tagadás, az Aladdinban azért jóval szimpatikusabb szerzetek voltak a kék dzsinnek

Apple II-re. Legjobb tudomásom szerint ez volt a világon a harmadik szerepjáték program (az Ultima és a Wizardry után), s az évek során még négy remek folytatása is elkészült. Jómagam először még C-64-en találkoztam a Might and Magic II-vel, s a négy vonalból "megrajzolt" folyosók és hasonló paraméterekkel megvert szörnyek ellenére is heteken át nyüstöltem a játékot. Hiába, a régi szép idők...



Amint az a képen is látható felderítő túráinkat egy kifejezetten kultúrált automap segíti

Az igazat megvallva a legújabb epizódtól már nem vártam valami frenetikus szórakozást, legfeljebb néhány kellemes nosztalgia-délutánt. Aztán hamar rá kellett döbbennem, hogy a 3DO/New World Computing páros keblén működő programozók ezúttal (is) egy hihetetlenül színvonalas és eredeti anyaggal rukkoltak elő, ami minden bizonnyal mérföldkő lesz a szerepjátékok történetében (ha mást nem, legalább azt jelzi, hogy mégsem tűnt el a kategória a süllyesztőben). Ez nem nevezhető különösebben meglepőnek, hisz ez a brigád alkotta a Heroes of Might and Magic nevezetű stratégiai játékot is, ami szintén igen kellemes darab volt.

MÁR MEGINT AZOK A FRÁNYA ÜSTÖKÖSÖK...

Úgy tűnik, a szegény védtelen bolygókat maceráló üstökösök Hollywood mindenre elszánt forgatókönyvírói mellett a Might and Magic sorozat alkotóit is megihlették. A bonyodalmak itt is egy méreteles kődarabbal kezdődnek, ami egy kisebb falu mellett csapódik be. A második meglepetés, ami a helybelieket éri még kellemetlenebb: egy nagyobb hordányi démon rajzik elő a meteor mélyéből, s azonnal munkához is látnak. A tapasztalt kalandorok bizonyára már sejtik, hogy e munka pontosan miből is áll: tömeges népirtásból, fosztogatásból, városok felperzseléséből és hasonló antiszociális cselekedetekből. S ami különösen kellemetlenné teszi a helyzetet: Roland, az ügyeletes király egy lázongás "kivizsgálása" során eltűnt, s fia még nem igazán érett meg a trónra. A játék elején például legfőbb problémája, hogy szeretne cirkuszba menni, s ebből már sejthető, hogy Enroth földjén milyen viszonyok uralkodnak.


Ez a népes Anubis-kolónia nem sok jót ígér – lehet hogy inkább a zord északon kéne szerencsét próbálnom?

Távirati stílusban: a nemesurak egymással harcolnak, az utakat ellepték a fosztogató bandák, s mindennek tetejébe egy Baa Temploma nevezetű csoport a világvége elhozatalán fáradozik. Hát, ezt a zűrzavaros helyzetet kéne a hősies...vagy viszonylag hősies kalandoroknak megoldaniuk. Azaz Roland királyt megkeresni, Baa Templomával leszámolni és a titokzatos démonokat megrendszabályozni.

KARAKTERALKOTÁS, KÉPZETTSÉGEK ÉS EGYÉB BOHÓSÁGOK

A játék kezdetekor kicsiny csapatunk tagjai leginkább a "ta-



Magic VI

K KI AZ RPG-K?

pasztalatlan suhancok" kategóriába sorolhatók, s ez maximálisan meg is látszik képességeiken. Természetesen a karakteralkotás illetve fejlődés itt is a szerepjátékok íratlan szabályai szerint történik: először ki kell választanunk az illető kasztját, majd megadnunk az induló tulajdonságait és képzettségeit. Magasabb szintre tapasztalati pontok gyűjtögetésével juthatunk, ilyenkor a kaszttól függően nő az életerőnk és varázserőnk, valamint fejleszthetjük már meglévő képzettségeinket is. Számomra az volt a legmeglepőbb, hogy hőseinket nem rajzolt figurák, hanem különféle gyanúsabbnál gyanúsabb színészek személyesítik meg. Na, ettől a megoldástól kezdetben borsózott a hátam, de néhány napi játék után csak hozzászoktam a dologhoz. Mi több, játék közben ezek az arcok a helyzettől függő arcokat is vágnak, például az őrület hatása alatt álló illetve erőlködő grimaszok láttán egész jól mulattam.

Első pillantásra úgy tűnhet, hogy a kasztokból kissé szegényes a választék. Összesen hat különböző hivatás akad: harcos, lovag, pap, druida, íjász és varázsló. Azonban ezeken a kasztokon belül még három további kör is létezik, a játék kezdetén a legalacsonyabb "alosztályból" indulunk. Például a kezdetekkor lovagként induló karakter egy szent küldetés teljesítése után keresztteslovaggá, majd további próbatételek után hőssé válhat. Tán mondanom se kell, hogy egy keresztteslovag jóval több életerőt és varázserőt kap szintlépéskor, mint egy mezei lovag. Egy-egy magasabb körbe lépés már magában is embert próbáló feladat, tehát mind a négy hősünk "felfejlesztése" már így magában nyolc igen kemény küldetést jelent. Azt hiszem, ebből már sejthető is, hogy a Mandate of Heaven nem egy egydélutános játék.

Ami hőseink induló tulajdonságait illeti, ezekhez nem szükséges különösebb kommentár. Bizonyára mindenki kitalálta, hogy melyik kaszthoz melyik tulajdonságokat érdemes feltuningolni a kezdetben rendelkezésünkre álló bónuszpontokból. Egyébként a jobb gombbal bárki lekérhet az adott kasztról (valamint tulajdonságról, képességről és varázslatról) egy rövid tájékoztatót, ami alaposan megkönnyíti majd dolgunkat. Az egyes tulajdonságokat kalandozásaink során is tudjuk majd tuningolni mindenféle mágikus löttyök segítségével.

Az eddig leírtak azt sugallhatják, hogy a Mandate of Heaven rendszerében nem sok újdonságra és eredeti ötletre lelhetünk. Valójában a képzettségek rendszere az, amivel a játék írói igazán nagyot alkottak (legalább is ami az alapszabályokat illeti). A legtöbb eddig megjelent szerepjátékban az egyes figurák ismeretei és képzettségei nem zavartak túl sok vizet. Hiába no, a jó öreg AD&D-s beidegződéseket nehezen vetkezi le az ember... Ebben a programban viszont jóformán MINDEN ezektől függ, harcosunk még egy nehézvértet sem vehet fel, ha nincs meg hozzá a megfelelő jártassága. S még ha fel is vette azt a nyavalyás páncélt – hogy az mennyit is véd, az részben a "Plate" képzettség szintjétől függ. Szintlépésekkor is ezeken a jártasságokon keresztül növelhetjük karaktereink harci erejét, s az egyes varázslatok hatása is ezektől függ. Például a villámcsapás nevezetű varázslat sebzése annyiszor 1-8 életerőpont, amennyi a levegő varázslatokban való jártasságunk. Ez eddig szép és jó – ám a dolog nem ilyen egyszerű. Minden képzettségnek három fokozata van: az alapfok, a középfok és végezetül a mesterfok. Következzen egy újabb példa: karakterünk a csapdák eltávolításában nyolcadik szinten áll, s a gép e szint alapján sorsolja ki, hogy sikeres volt-e az adott művelet. Amennyiben középfokon állunk e képességben, a jelenlegi szintünk kétszerese(!) alapján számol a program, míg mesterfoknál háromszoros a szorzó. A közép és mesterfok pontos hatása persze minden képzettség és varázsige esetében változó – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Ezek után sokakban felmerülhet a kérdés, vajh' hogy is lehet egy jártasságban magasabb fokra jutni? Természetesen meg kell keresni a megfelelő mestert, aki egy komolyabb összeg fejében kioktatja hősünket. Ezek a mesterek azonban galád módon hajlamosak a lehető legeldugottabb helyekan elrejtőzni a világ elől, s mindennek tetejébe még feltételekhez is kötik az oktatást. A középfok eléréséhez még elég csak negyedik szinten ismerni az adott képzettséget, ám a mesterfok elnyerése már macerásabb feladat lesz. A testépítés (elég idétlen fordítás, elismerem, de hát a Body Buildingnek tényleg ez a magyar megfelelője...) mesterfokához például hetedik szinten kell ismernünk a jártasságot, s legalább 30-as Endurance, azaz kitartás kell. És természetesen jó sok pénz.


Íme kedvenc karakterem, Von Terror és kicsiny egészségügyi csomagja


Ez a gaz medúza igen rútul megtréfálta egyik hősömet

ENROTHI VÍG NAPJAINK

A legtöbb eddig megjelent szerepjátékban meglehetősen egyszerű volt a világ felépítése: voltak városok, ahol hőseink felkészültek a kalandokra (illetve kipihenték azokat), voltak kifosztásra váró labirintusok felkoncolásra váró szörnyekkel megtömve. Pont. A labirintusokat és városokat a vadon kötötte össze, ahol túl sok dolog nem történt. Néha ugyan rámászott a csapatra néhány kóborló szörny, ám ezen kívül nem sok érdekesség várt az emberfiára. A Mandate of Heaven alkotói viszont eltökélték, hogy egy összefüggő, egységes, folyamatosan változó – egyszóval élő és reális világot próbálnak létrehozni. Efféle könnyfakasztóan szép ígéreteket persze nem egy eddig megjelent játék előzetesében olvashattunk már, ám sanyarú tapasztalataim szerint ezeket azért nem volt tanácsos túl komolyan venni. Nem állítom azt sem, hogy a Might and Magic VI. 100%-ban eleget tenne ezen követelményeknek. Mondjuk úgy 90%-ban. Namármost a félreértések elkerülése végett: ezt dicséretnek szántam. IGEN nagy dicséretnek. A játék alapvetően egy, teljesen 3D-s nézetet használ, legyen szó városról, vadonról avagy labirintusról. Az idő múlása, a napszakok váltakozása valamint a különféle élőlények viselkedése is egységes.

A 3D-s engine-re visszatérve, itt azért senki ne gondoljon holmi Quake2-szintű csodagrafikára. Ami azt illeti, a program még csak a különféle 3D-s kártyákat sem támogatja, az ellenfelek pedig közönséges sprite-ok. A poligonokból felépített táj helyenként biza igen szögletes, s közelről nézve némelyik textúra sem az igazi. S az egészben az a legfurcsább, hogy mindezek ellenére néhány percnyi játék után valósággal beleszerettem a programba. Először is a tájnak, a már említett hiányosságok ellenére is megvan a maga hangulata. Reggelente ködben úszik, az Ironfist kastély faláról szemügyre vehetjük az alant nyüzsgő falu parányi lakóit, s a megfelelő varázslat birtokában akár szárnyra is kaphatunk. Na, ez utóbbi közlekedési forma egész egyszerűen leírhatatlan – ilyen érzésben legutoljára a Magic Carpet nyüstölésekor volt részem. Aztán megemlíthetném azt is, hogy a bebarangolható terep valami elképesztően hatalmas. Egyheti, meglehetősen intenzív játék után is Enroth földjének csak egy részét sikerült bejárnom, holott igen sokfelé megfordultam. És sok mindent elmondhatok ezekről a hosszú gyalogtúrákról csak azt nem, hogy eseménytelenek lettek volna. Egy szép napon például elhatároztam, hogy a meglátogatom a New Sorpigaltól északra fekvő, látszólag lakatlan kis szigetet. A vízen járás nevezetű varázslat után átnézek erre a vulkanikus kis képződményre: néhány házikó, egy (nem is annyira) elhagyott régi templom, minden békés. Már épp fordulnék is vissza, mikor egy hatalmas rablóbanda szakad a nyakamba, akik mindvégig lesben álltak. Hmmm, ez így nagyon nem lesz jó, inkább visszalátogatok a királyi palotába, lássuk mi újság a nemeseknél. Hát nem sok: az ifjú trónörökös épp unatkozik, így megkéri szerény személyünket, szórakoztassuk egy kicsit. Ki is szökik őkelme a hátsó kapun s beáll a csapatunkba. Yikes, van egy királyfink! Nosza járjunk egyet. Az első pihenőnél aztán jő a rossz hír: megszökött a kis elkényeztetett mocsok. Nem baj, majd csak lesz vele valami... Egy hónap múltán visszanézek a palotába, ám itt vészhelyzet van: valami galád banda elrabolta az ifjú herceget, s senkit nem engednek be, míg tart a nyomozás. Anyátok, nekem sürgősen beszélnem kell a régenssel! Sebaj, biztos a cirkuszba ment őkelme, ami nem messze a várostól székelt a legutóbb. A cirkusznál rút meglepetés fogad: a fiúk meghatározhatatlan időre odébbálltak, s most épp egy nagyobb kannibáltörzs vert itt tábort. Egy gyors menekülés után megpróbálom kifaggatni a környező falvak lakosságát, hogy hol a búsba van a cirkusz. Sajna senki nem áll szóba hőseimmel, mivel csúnya dolgokat pletykálnak a népek (lehet, hogy nem kellett volna egy bohó pillanatomban minden szembejövőt megfenyegetni?). Na akkor jó gyerek leszek, megyek adakozni a templomba, eztán már szóba állnak velem a népek, s megtudom, hogy a cirkusz decemberben tér vissza. Tök jó, most épp február van. Később kiderül, hogy a cirkusz egész évben Enrothot járja, most épp egy fél kontinenssel (s vagy féltucat rablóbandával) odébb hakniznak. S ez még csak egy rövidke mellékszála a cselekménynek!!! Re-



mélem, e hosszúra sikeredett példabeszéd után már mindenki ráérzett a játék nem mindennapi hangulatra – a lineáris "menj oda, öld meg, vedd el, hozd vissza" típusú kalandokat nyugodtan el lehet felejteni. Ami magát a játékmenetet és hangulatot illeti, a Mandate of Heaven fényévekkel ver minden eddig megjelent, hasonló kategóriájú programot. Ezt a témát nem is ragozom tovább: aki nem hiszi, járjon utána.

A BENSZÜLÖTTEK

Ideje lenne néhány szót Enroth lakóiról is ejtenem, akik nagyjából három különálló fajt alkotnak. Az első a falusi kószálók népes családja, őket különféle témákról faggathatjuk, ha nem hajlandóak kommunikálni fenyegethetjük illetve kérlelhetjük őket. Néha hajlandóak hőseink mellé szegődni segítőnek, ilyenkor a képernyő jobb oldalán láthatjuk arcképüket. Egyszerre legfeljebb két segítőnk lehet, ők nem vesznek részt a csatákban, viszont elszedik a megszerzett kincsek egy részét. Pozitív jellemvonásuk viszont, hogy a lehető legkülönlébb módokon segíthetik csapatunkat. Például egy-egy vajákost felfogadva az naponta X alkalommal felgyógyítja a csapatot, míg a kovács a sérült vértek kikalapálásában jeleskedik. De van itt mindenféle és fajta népség, a bárdtól kezdve a vadásztól át egészen a tanítóig. A második nagyobb csoport a házban élők úgyszintén elég népes családja, ide tartoznak többek között a különféle boltosok, céhek valamint a néhány bekezdéssel előbb már emlegetett mesterek. A céhekben tanulhatunk meg új képzettségeket, ám ide csak akkor hajlandóak beengedni, ha céhtagok vagyunk. A céhtagságot egy bizonyos, a környéken éldegélő éldegélő úriembertől lehet megszerezni, egész pontosan megvenni. Más házakban viszont küldetéseket vagy épp értékes információkat kapunk – s itt álljunk is meg egy pillanatra. Adott ugyebár tucatnyi város sok száz házzal, lakóval, bolttal, céhhel, labirintussal, mágikus kúttal, pletykával. S adott a korántsem határtalan memóriával bíró játékos. S adott ugyabár a hihetetlenül nagy játéktér, egy csomó beszerezni, beszélni és tanulnivaló, amit csakis egy bizonyos helyen szerezhetünk meg. Aki tehát nem akar tökéletesen és totálisan elveszni a különféle információk, adatok és tulajdonnevek hömpölygő tengerében, annak bizony jegyzetelnie kell. Méghozzá jó sokat. Mint a régi szép időkben (emlékszik valaki még a Bard's Tale monumentális méretű, kockás lapra vésett térképeire?). Aztán ott van az utolsó, s úgyszintén igen népes faj: a különféle ellenfelek (illetve potenciális ellenfelek). ők főként a vadonban illetve a stratégiai fontosságú utak körül szoktak kószálni, s nem a kommunikáció az erős oldaluk. Magyarán mindenkit megtámadnak, aki él és mozog (kedvencem a "Magyar" névre hallgató női ellenfél, ami azért egy kissé megborzongtatta honfiúi szivemet). Igazából persze a labirintusok mélyén bujkáló lények a veszélyesek, ezekkel nem árt igen szőrmentén bánni. Először is nagyon nézzük meg, hogy hova és milyen állapotban csörtetünk be. Egyik ismerősöm 26. (!) szintű csapatát például úgy poozták ki egy keményebb kazamatából, hogy azt még nézni is rossz volt. Egyébként ezeket a labirintusokat csakis és kizárólag a "zsilipelős" módszerrel tisztíthatjuk meg , azaz a keményebb csaták után keresünk egy nyugodt helyet s álljunk meg szunyálni egyet. Pihenni csakis a labirintusok bizonyos, teljesen megtisztított helyein lehet – amit a program rendkívül logikusan kezel. Sőt, néha kósza szörnyek is rajtaütnek a békésen bóbiskoló csapaton, s ilyenkor hosszú körökön át egy-két emberrel kell feltartanunk az ellent, míg a többiek az ébredezéssel vannak elfoglalva.



"Görény a helyzet, lehet hogy ez már a vég?"



Ez a pentagramma előtt álldogáló csonti nagyon nem tetszik nekem (a repkedő arctámadókról nem is szólva)...



Lépni vagy nem lépni – egy zsákmányra éhes kalandorcsapat számára ez nem kérdés

Jegyzetelni már csak azért sem árt, mivel a városokat állandó hajó- illetve postakocsiutak kötik össze. Ezek használatával jóval gyorsabbá, veszélytelenebbül és persze drágábbá válik a közlekedés. A gond mindössze az, hogy postakocsi illetve hajó csak a hét bizonyos napjain indul az egyes falvakból. Mi több, egyazon állomásokról más és más helyekre is indulnak járatok – minden azon múlik, hogy mikor és hol próbálkozunk. Az egyes régiók között természetesen gyalog is mozoghatunk, bár ilyenkor az "átlépés" jópár napba (s ezzel arányos kajamennyiségbe) kerül. Az út közben nyakunkba szakadó szörnyhordákat már meg sem említem, az efféle kellemetlen események az eddig összeirkáltak után gondolom már senkit sem lepnek meg.

S AMI EGY JÁTÉKBÓL SEM MARADHAT KI: A HARC

Ami magát a harc kezelését illeti, ezt igazán nem bonyolították túl a játék alkotói (ami úgy általánosságban is igaz a Mandate of Heaven irányítására). Összesen három alapvető akció akad, melyeket kombinálnunk kell majd: támadás fegyverrel, mágiahasználat valamint a menekülés.

A "támadás fegyverrel" gondolom meglehetősen egyértelmű: rábökünk egy közelben álló ellenfélre, s épp aktuális hősünk (akit fehér keret jelöl) a kezében tartott szerszámmal megdorgálja. Egyébiránt az, hogy épp ki az aktuális figura, nemcsak harc közben számít. Példának okáért egy csapdákkal bőségesen felszerelt ládát ne nagyon próbáljuk a kard és egyéb hegyes szerszámok forgatásán kívül semmihez nem értő harcossal felteszíteni – a program kevéssé tolerálja az efféle figyelmetlenségeket. Külön érdekessége a játéknak, hogy nem kell a távolsági illetve közelharci fegyverek állandó átpakolászásával múlatni az időt. Egyszerre lehet hősünk hátán egy íj s kezében egy közelharci fegyver, a gép a kiszemelt célpont távolságától függően dönti el, hogy bajnokunk melyiket is használja. A nyílvesszőkkel amúgy sem kell bíbelődnünk, így a távolból közelgő ellent alaposan megpuhíthatjuk néhány jól irányzott nyílzáporral. Mindezen okok miatt abszolút nem árt minden karakterünknek elsajátítani az íjászat jeles tudományát.

A mágiarendszer már egy csöppet bonyolultabb jószág, közel száz, összesen 11 különböző szférába sorolt varázsigét tanulhatunk meg. Az egyes szférákat mint külön jártasságot kell fejlesztenünk, míg magukat a varázslatokat az igen borsos összegeket érő varázskönyvekből tanulhatjuk el. (Csak az arányok kedvéért: egy igazán erős könyvért akár 10.000 aranyat is elkérnek a hiénalelkű boltosok.) Némelyik szféra kaszthoz kötött, míg a fény illetve sötétség varázslatokhoz tartozó képzettséget csakis kalandjaink során sajátíthatja el egy megfelelően nagyhatalmú varázsló – efféle nemes tudományoknak az induló karakterek még csak a közelébe sem szagolnak. Egyébként akad még jónéhány, ehhez hasonló "rejtett" képesség, melyeket csak egy bizonyos kaszt igen tapasztalt tagja sajátíthat el. Tán mondanom se kell, hogy ezen különleges jártasságok elsajátítása már magában is felér egy komolyabb kalanddal...

Ami a menekülés nem túl bátor, ám annál praktikusabb lehetőségét illeti, ezt senki ne becsülje le. Először is a klasszikus, "egy szuszra végignyomom a dungeont" módszer a Mandate of Heavenben nem igazán működik. Mondhatni egyáltalán nem. Vannak olyan szörnyekkel telepakolt termek, melyeket csak harmadik-negyedik nekifutásra sikerült megtisztítanom deviáns lakóitól. A sérült szörnyek ugyan felgyógyulnak az idő múlásával, ám a holtak igen szimpatikus módon nem támadnak fel, így a siker kulcsát a hosszabb pihenésekkel megtűzdelt "gerilla-harcmodor" jelenti. Ez ugyan kevéssé heroikus, ám annál logikusabb megoldás. Ja, még nem szóltam arról az apróságról, hogy az Enter lenyomásával átválthatunk egy körökre osztott harci rendszerre, ami lényegesen praktikusabb a real-time küzdelmeknél. Először is az ellenfelek nem mászkálnak össze vissza a képernyőn, valamint egy kevés időnk is marad holmi tudatos stratégia kiagyalására. Mozogni viszont nem tudunk, így a különféle elszakadási hadműveletek előtt sajna vissza kell váltanunk a szokásos való-idős üzemmódra.

A harc fejezetlhet tartozik még az az apróság is, hogy karaktereink igen magas (ez szó szerint értendő...) kapcsolataiknak hála nem igazán szoktak meghalni: egy elbukott csata után Kharon enroth-beli megfelelője egyszerűen kivágja őket a túlvilágról, s pénz nélkül, félholtan New Sorpigal előtt térnek magukhoz. Tárgyaik, képességeik viszont megmaradnak, így aztán nem kell a Load Game nevezetű nagyhatalmú varázslathoz folyamodnunk. Nem egy technokrata-beállítottságú ismerősöm idegeit ez a megoldás kissé megviselte – dehát ezért fantasy a fantasy, nemde?

VÉGSZÓ

Ahogy így elnézem a monitoromról rám mosolygó docfájlt, csak sikerült úgy másfélszer annyit írkálnom a játékról, mint amennyit szándékoztam. Nem baj, a Might and Magic legutolsó epizódja ennyit minimum megérdemel, mivel jelen pillanatban kétségkívül ez a legjobb PC-s szerepjáték. S ezzel a summás megállapítással minden, a témához értő ismerősöm is egyetért. Ezek után alig hiszem, hogy más kritikai észrevételt hozzá kéne fűznöm a programhoz. A végszó végszavaként csak annyit jegyeznék meg, hogy a 3DO már határozottan célozgat egy, az Interneten keresztül játszható online Might and Magic-verzióra is. Ha ez a program egyszer megjelenik, aligha-nem méltó vetélytársa és utódja lehet a Diablonak. Tán még a Diablo2-nek is, ugyanis szeretek előre inni a medve bőrére...

T.J.

might&magic VI

New World Computing/3DO
http://www.3do.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Minden idők legjobb számítógépre íródott szerepjátéka

95%

KUKACOK GOLYÓHÁTON

Addiction pinball

Talán nem túlzás, ha azt állítom, hogy manapság a PC-s flipperek a reneszánszukat élik, sőt: meglehetős túlkínálat is mutatkozik ebben a kategóriában. (Bár ez mondjuk az összes többire is igaz, szóval eme megállapítás információértéke nem szenved a bőség zavarában.) Az még hagyján, hogy van néhány fejlesztő, ami egy több-kevésbé tűrhető engine kidolgozásával direkt ilyen játékokra specializálja magát, de alkalmasint patinás kiadók és fejlesztők is a fejükbe veszik, hogy vásárlóikat meghökkentendő (khm, itt az ideje, hogy beiratkozzak valami magyar nyelvi alapozóra...), flippereket varázsolnak elő bőségszarujukból. Példának okáért itt van mondjuk a kalandjátékai folytán méltán világhírű Sierra – de nincs ez másképp a csini kis szimulátorairól és stratégiáiról elhíresült Microprose-nál sem. Az állandó kukacügyi főelőadójukként ismert Team 17 legutóbbi műve ugyanis a csillogó acélgolyók megszállottjait célozta meg, bár tegyük hozzá, hogy némi önös érdektől vezérelve, ugyanis a játék két világsikerű opuszuknak, a Rally Fevernek és a Worms II-nek állít újabb mementót. Ennek megfelelően mondjuk az Addiction Pinballt ("Flipper-mániákus") már csak karaktertakarékossági okokból is célszerűbb lett volna Addition Pinballra ("Ráadás-flipper", vagy még inkább: "Flipper-tiszteletkör") keresztelni – na de hát ne kukacoskodjuknk (illetve rallylázkodjunk), inkább nézzük, mi sült ki a dologból!

Mint a bevezetőből is kiderült, a játékban két asztalon küldhetjük a golyókat, a normál flipperek között uralkodó trendnek megfelelően két, egymással szöges ellentétben álló környezetben: a Rally Fever már nevéből adódóan is természetszerűen a gyorsaságra épít és ontja a pontokat, míg a Worms II inkább a kombinálós játékosoknak fog feküdni. Mindkét pályát – szokás szerint – a játékstílusnak megfelelő "küldetésekre" osztották fel: ha meglövünk egy bizonyos kombinációt, akkor valamilyen küldetést (és ennek megfelelően egy rakás pontot) teljesíthetünk, ami mellesleg különféle bónuszokat is eredményez. A rakásnyi kombináció (illetve "küldetés") boncolgatásától inkább most eltekintek, mert egyrészt valószínűleg kinyúlna a hátsó borítóra, másrészt a játék kézikönyve hosszas oldalakon keresztül cseveg róluk, harmadrészt pedig itt is érvényes a flipperlamerek általános alapszabálya: rendszerint oda kell(ene) lőni, ahol villog a lámpa. A küldetések mibenlétét egyébként informálja a modern flippereknél már elmaradhatatlannak számító CGA-videóképernyő is, amely rendszerint ékes angolsággal tájékoztat róla, hogy momentán hova is kéne lőni a golyót. (Na most az egy más kérdés, hogy – akár csak az újabb játéktermi flippermodelleknél – a játékos előbb-utóbb felfigyel arra az apró önhibájára, hogy a golyót és karokat figyelő két szemén kívül még nem ártott volna egy újabb szemet növesztenie, mondjuk a homloka közepére. Az iménti megállapítás nem vonatkozik a normál humanoidák és a küklopszok frigyéből származó lényekre – nekik semmi problémájuk nem lesz játék közben.) A két pálya közül egyébként ebben a tekintetben a Worms II sokkal átgondoltabb (vagy inkább változatosabb).

Térjünk át egy kicsit a tyéhnyikai paraméterekre. A kezelés a flippereknél már hagyományosnak számító módszert követi: F1-F4 gombokkal indítunk 1-4 játékost, Shiftekkel irányítjuk a karokat, és Enterrel lőjük ki az új golyót. Terrence Hill követői a Ctrl-okkal rázhatják az asztalt oldalirányba, azzal a hosszú billentyűvel (most nem jut eszembe a neve) pedig előre. A játék elején a két tábla kiválasztása mellett öt különböző nézetkép közül választhatunk, amelyek egyben nehézségi szintet is jelentenek a hi-score elbírálásánál, de – rövid töltikézéssel – ezeket menet közben is változtathatjuk az 1-5 billentyűkkel. Normális videókártyával/monitorral rendelkező flipperfanok az F5-F8 billentyűkkel bármikor megváltoztathatják a felbontást és a színmélységet (640*480*256-tól 1024*768*65K-ig) – ráadásul a legkisebb sebességcsökkenés nélkül! (Tesztelésre egyébként egy szimpla P133-at használtam.) Igazi kellemesség egyébként, hogy kimaradt a legtöbb flipperprogram átka, a karok melletti csatornában hihetetlenül felgyorsuló golyó.

Külön műsorszám a játék hangja, ugyanis a két pályát nem kevesebb, mint 38 (harmincnyolc!!!) audiotrackről szóló, profi módon megkomponált zene festi alá. Ez a Rally Fevernél nyilván rendszerint valami pörgősebb hard rock, de a Wormsnél aztán felvonul minden zenei stílus, a heavy metaltól kezdve az ír népzenén keresztül a countryig szinte minden – ami egyébként önállóan is az igencsak hallgatható kategóriába tartozik. Már csak azért is, mert végre valakinek feltűnt, hogy marha idegesítő ám, amint a zsinórba tartó golyó futását megszaggatja a tracket váltó lejátszó...

Khm. Itt az ideje a zöld rakéták kilövésének, ugyanis a játék szerintem *** jó. (A *** helyére bármilyen, akár a szótárban vulgáris kitétellel szereplő minőségjelző is helyettesíthető.) Igaz ugyan, hogy ettől a két pályától nem igazán esik a bőség zavarába az egyszeri játékos – na de az a két pálya marhára meg van ám csinálva! Flippernek még akkor is első osztályú, ha az ember nem ismeri az alapul szolgáló játékokat – ha meg igen, akkor csak annyit mondhat rá: WOW! – és ezzel asszem mindent el is mondtam.

CoVboy


Légicsapás történik: a golyók besorjáznak a bal oldali kis szatyrokba


Egy igen látványos, de annál használhatatlanabb nézet


A Frenzynél derül ki igazán, hogy mégsem ártott volna azt a bizonyos harmadik szemet növeszteni


A rally Fever kissé gyors pálya

addiction binpall

Microprose/Team 17
http://www.microprose.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
SB-kompatibilis hangkártya

Az a két pálya nem túl sok, de egyébként a prezentálás csúcsa

91%

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

OUTWA

Az ízeltlábúakat valahogy senki sem kedveli, különösképp, ha azok akkorák, mint egy bivaly, és hódító szándékkal egy idegen bolygóról érkeznek. Erről győződhettünk meg ugyebár legutóbb a mozikban a Starship Troopersben, és ugyanezt tapasztalhatjuk most az Outwars című játékban is. Az alaphelyzet hasonlósága szinte kísérteties, pedig közvetlen kapcsolat nincs a két dolog között, hiszen a film "megjátékosításának" a jogát nem a MicroSoft, hanem a Microprose kapta meg.

A történet tehát a következő: a jövőben járunk, amikor is az emberiség már más naprendszerekben is megvetette a lábát. A világegyetem azonban úgy tűnik ennek ellenére sem elég nagy – legalábbis ahhoz nem eléggé, hogy két intelligens faj békességben megférjen egymás mellett. Egy olyan katonát irányíthatunk, aki megjárta az utóbbi idők legnagyobb poklát, az úgynevezett Mikhal's worldi mészárlást. Ez volt az első összecsapás az idegenekkel, és a bolygón működő obszervatórium őreit teljesen védtelenül érte a támadás. Minthogy emberünk a csekély számú túlélők közé tartozik, s tapasztalt katonának számít, ezért őt is kiválasztották az új jetpackes elit alakulatba, a Dreadnautok közé. A Dreadnaut-katonák roppant fontos szerepet töltenek be a kibontakozó háborúba: ha be kell szivárogni az ellenség vonalai mögé, csakis ők jöhetnek számításba. A jetpack meghajtású öltözék egyben egy igen masszív páncélzat is, nem beszélve a rájuk szerelhető extrém fegyverekről – szóval egy ilyen harcos majdnem olyan, mint egy repülő tank.

Noha hőn szeretett Bill Gates-ünk cége előtt nem sűrűn szoktam megemelni a kalapom, most mégis minden okom megvan rá, hogy megtegyem, ugyanis az Outwars egy szinte hibátlan kommandós játék. (És ezalatt nem csak a kódolás minőségét értem.) Hatalmas nyílt területeket járhatunk be, akár az MDK-ban, a 3D-s mozgások pedig megdöbbentően életszerűek, amiket a változatos küldetésekkel egyetemben leginkább a Tomb Raiderhez hasonlíthatnék. Bár az ilyen játékoktól azt szoktuk meg, hogy csak barlangokban, folyosókon zajlik az akció, itt most többnyire a szabad ég alatt ténykedhetünk. A gyakorló pályákon például zöldellő szigeteken találjuk magunkat, majd egy keskeny patak mentén gyalogolhatunk. Sőt, le is merülhetünk a víz alá, majd leúszhatunk egy szép kis vízesésen. Vagy említhetném a szoba méretű teherliftet, esetleg a szétlőhető épületeket és fákat is, mint a látványosság többi részeit. Legfeljebb azt hozhatjuk fel negatívumként, hogy bármilyen fegyvert használunk, a bogarak mindig ugyanúgy robbannak szét.


A szembejövő forgalom most roppant (v)érzékenyen érintett

Maximálisan azonosulhatunk a főhőssel, ugyanis a küldetések nem csupán az idegenek legyilkolásáról szólnak, hanem tulajdonképpen mi "írjuk" a történetet. Az Outwars nem egy egyszerű shoot 'em up, pont ellenkezőleg: úgy kell gondolkodnunk, mintha valóban a saját bőrünket vinnénk a vásárra. Nincs felesleges hősködés, nincsenek irreális feladatok – ha valaki mégis Rambot játszik, hamar elvérzik. Természetesen a fegyverekhez való lőszer is limitált, ráadásul a jetpackkel csak rövid ideig lehet haladni, vagy a magasba menekülni, mert utána várni kell, amíg feltöltődik. Az ellenség pedig nem tréfál: vagy fedezéket kell keresnünk, vagy elkerülnünk az idegeneket, s csakis akkor érdemes harcba bonyolódni, ha feltétlenül muszáj.


A liftaknában három grácia várakozik. Sebaj, mindjárt megmondjuk őket a Flash Gordonnak...

A JÁTÉKMENET

Hogy mennyire "kalandos", és fordulatos a cselekmény, azt rögtön az elején megtapasztalhatjuk. Az ötödik küldetés még gyakorlásnak indul, ám hirtelen a kék égen idegen hajók tűnnek fel, és máris átcsap minden élesbe. Rádión kapjuk meg az értesítést, hogy a hajók idegen hordákat hoztak, tehát innen már csak egy dologra kell koncentrálnunk: odaérni a leszállóhelyre, ahova a mentő hajót értünk küldik.

A főmenüben három játékmód közül választhatunk. A hadjárat (Solo Campaign) jelenti a "komoly" játékot, tehát ezzel foghatunk neki az idegen hadak visszaverésének (New Game), avagy itt tölthetünk állást (Resume Game). A második üzemmód a Single Mission, ezzel lejátszhatjuk a már látott küldetéseket külön-külön is. Végül természetesen van több játékos, hálózati üzemmód is (Group...), ám az igazat megvallva szerintem az Outwars azon ritka játékok egyike, melyek inkább csak egy játékos módban élvezetesek.

A küldetésekről először mindig szöveges tájékoztatót kapunk, majd jön a fegyver (weapons) és a páncélzat választása (armor). Azt is meghatározhatjuk, hogy ki legyen a bajtársunk (team), mert hát kérem az is van. Segítségképpen mindenkiről, illetve mindenről a Librarynél olvashatunk néhány infot. A megfelelő eszközök és a kollégák egyébként


Na szökdeljetek ide, bogárkáim, Zoli bácsi majd helyre rázza azokat az ízelt lábaitokat!


Az első küldetés roppant bonyolult: oda kell menekülni a hajóhoz, és ráadásul még nem zavar a jetpack sem

automatikusan kijelölődnek a küldetéshez igazodóan, tehát ha ez így megfelel nekünk, akár rögtön nyomhatjuk az indítást, azaz a Launch ikont.

A hadjárat során nagyjából 25 küldetésen kell részt vennünk. Elkezdjük onnan, hogy újraszimulálják nekünk az idegenek első támadását (ahol ezért még jetpackünk sincs), majd jönnek az egyre nehezebb feladatok, egymint: megvédeni egy szerelés alatt álló hajót, vagy a "felperzselt föld" taktika részeként felrobbantani a bázisunk generátorát, stb. Szerencsére mondjuk amennyivel keményednek a küldetések, annyival kapunk egyre jobb lézereket, rakétákat, lángszórót, sőt páncélzatokat – szóval nehézség nagyjából korrekt marad.

AZ IRÁNYÍTÁS

Nehézségeink leginkább csak addig támadnak, amíg ki nem tapasztaljuk az irányítást. Az Outwars nem egy Quake-klón – szóval itt nincs semmiféle automata célzás, nem beszélve arról, hogy amikor a levegőben vagyunk, a létező összes irányba figyelnünk kell. A pontos célzás a harmadik személy perspektívája miatt eleinte nehezen fog menni, ám emberünk mozgása annyira pofás, hogy azt hiszem vétek lenne "belső" nézetre kapcsolni. (A nézeten a funkció billentyűkkel változtathatunk.) A célzás az egérrel történik, emberünket pedig a kurzorgombokkal irányíthatjuk. Ezen belül is kétféle metódus létezik: egyrészt (alapban) arra megyünk, amerre célzunk, másrészt ha lenyomjuk a CapsLockot, a menetiránytól függetlenül nézelődhetünk. Ezért látható tehát két "célkereszt", az egyik ugyanis állandóan a menetirányt mutatja. (Ha esetleg már nem tudjuk, merre is nézünk, az E-vel automatikusan előre fordíthatjuk a fejünket.)

Az egér jobb gombjával a jetpack tolóerejét adhatjuk, a bal gombbal pedig a fegyverünket hozhatjuk működésbe. A fegyverek közül a megfelelő számokkal lehet válogatni, ha pedig épp célkövetős eszközön vagyunk, a célpontot az Enterrel lehet befogni. (A kijelölést a Backspaceszel törölhetjük.) Nagyon fontos – ám csak a későbbi küldetéseken lesz használható – a G billentyű: amikor már sikló szárnyakat is kapunk a jetpack mellé, ezzel csukhatjuk be, illetve nyithatjuk ki a szárnyainkat.



A bomba nyilván rendkívül áldásos hatással lesz a reaktor egészségi állapotára

Az Outwarsban nagyon meg voltam elégedve a társaim munkájával is. Külön – a C billentyű lenyomása után – adhatunk nekik specifikus parancsokat, de enélkül is remekül helytállnak, mintegy testőrködnek körülöttünk. Amikor például silókat kell felrobbantanunk, nekünk elég mindössze a bombákkal foglalkoznunk, s a tisztogató munkát elvégzi helyettünk a barátunk. Mellesleg az is ötletes, hogy az éteren keresztül mindegyik karakter más-más beszólásokkal fűszerezi az akciót.

A tájékozódás a csatatéren sosem okoz gondot, hiszen azon túlmenően, hogy a küldetések ismertetésekor minden le van írva, a játék közben egy kék négyzet mutatja a következő navigációs pontot. Ezeket a pontokat – a küldetés lényegétől függően – vagy csak érinteni kell, vagy felrobbantani ott valamit, stb. Nem mindent rágnak persze a szánkba, például egy űrhajót ugyebár nem olyan nehéz megtalálni, és logikus, hogy egy kulcsot meg a korábban zárt kapunál kell használni. Még egyszer hangsúlyozom: ne keveredjünk feleslegesen tűzharcba, fő a gyorsaság. (Szégyen a megfutamodás, de nagyon hasznos.) A jetpack használatához is lenne egy instrukcióm: ha szárnyak nélkül hosszan akarunk repülni, apró "gázfröccsökkel" tartsuk magunkat szinten, különben a tartály hamar lemerül, és csak lassan töltődik fel. Az észrevétlen haladáshoz pedig nem árt, ha figyelemmel kísérjük a bal alsó sarokban látható mozgásdetektort. Ez egy olyan műszer, ami az Alien-filmekből már ismerős lehet: piros ponttal jelzi a szörnyeket. A kis zöld futófény a saját "láthatóságunkat" mutatja, ha tehát egy idegen már e mögé került, ő is ugyanúgy lát minket, mint mi őt.

A VÉGSZÓ

Számomra az Outwars azért jelentett különösen nagy élményt, mert ez egy olyan játék, ahol nem sérthetetlen szuperhőst kell játszani – szerintem így sokkal jobban átélhető a dolog. Persze a hangok és a látvány összhangja sem elhanyagolható, a kellő atmoszférát például az elképesztő csatazaj biztosítja. Egyfolytában cikáznak a lézerek, a bombák meg olyan detonációval robbannak, hogy az egész játéktér beleremeg. A nehézségekről pedig csak annyit, ha netán meg is haltam, sosem láttam reménytelennek a helyzetet, mindig tudtam, hol rontottam el, így mindig volt kedvem újra nekifogni. Egy akciójátéktól pedig azt hiszem mindezeknél többet nem is lehet elvárni.

V.Z.

outwars

Microsoft
http://www.microsoft.com/games/outwars

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P200, DirectX-komp. hangkártya, 3D-kártya

Ha a jövő fegyvere a jetpack lesz, a játékkal máris lehet kezdeni gyakorolni

87%

STARSHIP TITANIC

Douglas Adams nevével valamikor a nyolcvanas évek közepén találkoztam először. Épp valami olvasmány után téblábokam valamelyik könyvesboltban, amikor egy rendkívül ronda borítóval megáldott könyv vonta magára a figyelmemet, amelyen a "Galaxis Útikalauz stopposoknak" felirat díszelgett. Ugyan nem kimondottan rajongok a sci-fiért, de azért mégis betekintettem rá vagy 20 forintot (mondom, hogy a nyolcvanas évek közepén történt!), mert a borítón levő fertelmes zöld élőlény (mint később kiderült, egy vogon) annyira megfogott – gondoltam, ha rossz a könyv, zsebtükörként még mindig használható. Mondjuk azt, hogy nem volt rossz. Ordítva röhögtem rajta végig. Annyira blőd marhaság volt az első szótól az utolsóig, hogy azt el nem lehet mondani. A történet azzal kezdődik, hogy a Földet vogon úriények eltakarítják, mert pont ott kering, amerre egy újonnan épülő csillagközi autópálya fog vezetni. Az egyetlen földlakó, aki túléli ezt a kellemetlen eseményt, Arthur Dent, aki kénytelen egy szál fürdőköpenyben nekivágni a galaxisnak Ford Prefect nevű barátja társaságában, aki egyébként valahonnan a Betelgeuse mellől származik, és a Galaxis Útikalauz című kis csillagközi orgánum munkatársa. A történetben a későbbiekben is kizárólag súlyosan elmebeteg szereplők tűnedeznek fel, különös tekintettel például Zaphod Beeblebroxra, a galaxis kétfejű elnökére (aki üres perceiben űrhajókat lopkod), vagy Marvinra, a paranoid androidra, (aki ugyan robot, de azért mindig nagyon rosszul érzi magát). A sok sületlenség mellett azért az olvasó az Élet, a Világmindenség, meg Minden kérdését illetően is megkapja a Választ. (Ami egyébként negyvenkettő.) Szinte magától értetődik, hogy egy ilyen klasszikus ökörség hamarosan világszerte kultikus művé vált, elsősorban a billentyűzetet nyüstölő fiatalság körében. Ennyit a Galaxis Útikalauzról – ha valaki nem olvasta volna a négy (illetve a későbbiekben öt) részből álló "trilógiát", az azonnal pótolja ezt a súlyos mulasztást, mert ezzel valami végérvényesen kimarad az életéből.

A fentiek ismeretében talán érthető, hogy nagyon készültem az Adams apó bábáskodása mellett készülő Starship Titanicra: kivettem két hét szabadságot, előre bekészítettem egy nagy halom vizes borogatást, páncélt szögeltem rekeszizmaimra – és midőn megérkezett, áhítattal csúsztattam be a csillogó korongot a CD-be. Pár perc játék után kiderült, hogy az előkészületek nem voltak teljesen feleslegesek...

A HAJÓ, AMI NEM ROMOLHAT EL...

Valahol messze-messze innen, a Galaxis szívében él egy hihetetlenül fejlett civilizáció, amelyről a földhöz ragadt (illetve: a Földhöz ragadt) emberiség mit sem tudhat. Olyannyira fejlettek, hogy üres perceiket már csak a szórakozásaiknak szentelhetik. Most például azt vették a fejükbe, hogy megépítik a valaha volt legnagyobb, legszebb, legmegbízhatóbb és legfejlettebb csillaghajót a Galaxisban – a Hajót-Ami-Nem-Romolhat-El. Mivel ez névnek kicsit sután hangzik, a csillaghajót inkább a sokkal frappánsabb Titanic néven törzskönyvezik. A név roppant szerencsés ómennek bizonyul, mert a hajó az első útján, éppen a Naprendszer nevű kies porfészek harmadik bolygójánál apró véletlen folytán lezuhan. Bele a házunk kellős közepébe.

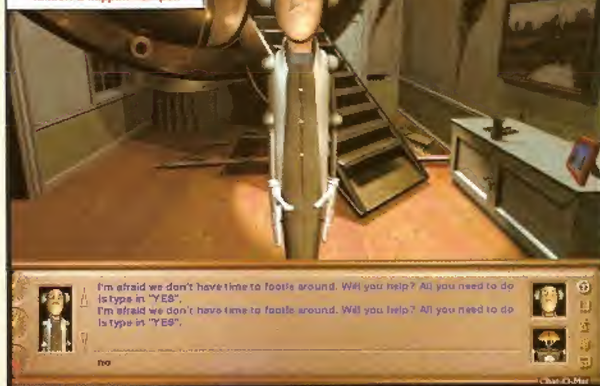
Nem túl szívderítő, amikor az ember megszokott esti kis pihenését az zavarja meg, hogy egy űrhajó esik a házára, de a helyzet még fokozódik, amikor a mennyezetből kikandikáló hatalmas tőkesúlyon feltárul egy ajtó, és megjelenik körünkben Edmund Lucy Fentible, első osztályú ajtóbot. Miután tőle telhetően rendet tesz (felállítja az egyik vázát), a robotok legújabb generációjának e prominens tagja a maga szerény, visszafogott stílusában vázolja a tényállást: a hajó központi számítógépe, Titania valamilyen apró üzemzavar okán kissé meggárgyult. Szerencsére ennek a kis balesetnek nincs különösebb következménye: mivel a házunk elég puha volt, mindössze a hajó dukkózása pattogzott le egy kicsit – egyébiránt menetkész. Fentible egyetlen problémája csak az, hogy sem ő, sem a fedélzeten tartózkodó többi robot nem tudja megjavítani a megbolondult Titaniát, így tehát a mi segítségünkre van szükségük. (Bár szellemi színvonalunkat tekintve nem lehet különösebben nagy elismeréssel, lévén a *"Tudsz nekünk segíteni?"* kérdésre adandó válaszunkat igen aprólékosan elemzi: *"Mindössze annyi dolgod van, hogy begépeled: igen. I-G-E-N."*) Ha ezt a bonyolult feladatot végrehajtottuk, Fentible felvisz bennünket a liftben (illetve egy újabb komoly IQ-teszt alá vet bennünket, amelyben az a feladatunk, hogy megnyomjuk a lift felső gombját). Miközben megkezdjük utunkat az ismeretlen magasságokba, a hajó is szép lassan a magasba emelkedik...


Világéletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy lifttel...

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A SZEKSZ

Az irányításra gondolom nem kell sok szót pazarolnunk, hiszen a Riven- vagy Zork-kategóriájú 3D kalandjátékok már-már klasszikusnak számító hagyományain alapul: a nyilak irányában ballaghatunk, kéz mutatja, ha felvehetünk egy tárgyat, és egy ujj jelzi, ha használhatunk valamit (legalábbis a legtöbbször...). A hajón belüli mozgást a kezdéskor megismert külső liften kívül négy belső lift (Elevator), valamint egy helyi csővasút (Pellerator, a Top of Well-szinten, az Elevator 1 és 2-vel szemben) segíti. A hajót benépesítő szedett-vedett gépi teremtményekkel való kommunikáció, továbbá egyéb parancsaink alapvető eszköze pedig a Személyi Elektromos Kézi Szörnyűség, rövidebben a SZEKSZ. (Bocsánat, de itt éltem a szabad fordítás adta lehetőségekkel.) Ez öt különböző részre osztható, amelyek között a panel jobb oldalán levő ikonokkal váltogathatunk, de egyébként viszonylag intelligensen is viselkedik, mert rendszerint az a funkciója aktiválódik, amelyre az adott helyszínen szükségünk van.

Chat-o-mat: Kommunikációs panel. A különböző rejtélyek megoldásához sajnos elengedhetetlen, hogy szóba elegyedjünk a hajót benépesítő robotok népes táborával. Miután egy-egy robot előadta mondókáját, a kommunikációs panelon szövegesen is megjelenik a monológja, és itt pötyöghetjük be mi is kérdéseinket, válaszainkat, avagy parancsainkat. A szövegértelmező több mint tízezer különböző frázist tud értelmezni (vagy legalábbis ennyit mondanak a szerzők – mivel nem számoltam le őket, egyelőre higgyük el nekik), a "MOND CSÚNYA SZAVAK DOUGLAS ADAMS"-típusú lebutított (vagy akár egyszavas) mondatoktól kezdve a nyelvtanilag korrekt, ragozott szentenciákig. Ezt a kilencvenes évek elejére emlékeztető módszert egyébként nem volt rossz ötlet leporolni, mert ezzel megkerülték az előre felépített kérdésekből/válaszokból álló, manapság divatos társalgási struktúrát, továbbá a robotokkal a kalandunkba vágó dolgokon kívül hosszan elbeszélgethetünk olyan mellékes témákról is, mint például az Élet, a Világmindenség, meg Minden... (Arról nem is beszélve, hogy az utolsó néhány társalgásra alkalmasint vissza lehet lapozni.) A panel bal oldalán látjuk a robot képét, amellyel a csevely folyik (folyt.), míg a mellette levő, állandóan változó mutatók jelzik, hogy a robot milyen hangulatban van, illetve per pillanat mennyire tud nekünk segíteni. (A harmadik talán az EEG-jüket mutathatja, mert az rendszerint a minimumon áll) Erre egyébként majd nem árt figyelni... A jobb oldalon levő két képpel egyes helyszínekre odarendelhetjük Fentible-t vagy Krage-et, a londinert, hogy segítséget kérjünk tőlük, illetve elvégeztessünk velük valamit.



Az este tulajdonképpen a szokásos módon telik, leszámítva azt az apróságot, hogy egy űrhajó landolt a nappali közepén

Personal Baggage: Másnéven Inventory. Itt láthatjuk a nálunk levő cuccok listáját és nevét. A tárgyak felvételéhez elég csak simán a panelra húzni őket. Eldobni nem lehet egyiket sem, csak használni (következésképpen nem lesznek "red herringek").

Remote Thingummy: Távirányító bigyó, amivel különböző cuccokat működtethetünk (például hívhatunk egy liftet vagy pelleratort, aktiválhatunk egy Szív-O-Matát, stb.) Pár cuccnak (TV, bútorok az SGT osztályú kabinban, stb.) van ON/OFF állapota is, továbbá a TV-ken lehet kapcsolgatni az állomások között is.

Designer Room Numbers: A tájékozódást segíti, elsősorban például a szobánk meglelését. Ha a panel aktív, akkor szöveges tájékoztatót is kapunk pillanatnyi tartózkodási helyünkről, de a játékban minden egyes helyszínnek van egy bizonyos vonalkódja is, amit a panel jobb oldalán levő keretben találunk, és ezt a bal oldali ablakok valamelyikébe áthúzva elmenthetjük. A leltárban szereplő ablakok vonalait Shift-clickkel lehet editálni, amiről viszont az deríthető ki, hogy egy adott vonalkóddal jelölt helyszín merre is található... (Ahogy így elolvastam, ez egy kicsit épületesen hangzik – mindenesetre a játékban majd így tudunk megtalálni



Világéletemben szerettem volna elbeszélgetni a világ dolgairól egy lifttel...

hogy mi ebben a kedélyállapotban találjuk. A potyautasok ellen természetes viszolygást érez, de – kizárólag a nyúlszívű Fentible doorbotra való tekintettel – hajlandó kiutalni nekünk egy Csillagközi Utazó-osztályú szobát. Ezt az eseményt ugyan hosszas társalgás előzi meg a "lakosztály"

Krage Koyotoal IV, a bellbot: Fénykorában talán állólámpaként működhetett valamelyik ultramodern művészek rémségeit bemutató galéria várótermében, de öreg napjainak mindennapi betevő gépolaját kénytelen londinerként megkeresni. Ha eszébe (illetve RAM-jaiba) jutnak azok a boldog

ŰRDILISSZEA 2001, AVAGY 42

egy szobát, amelyet a TV-ben láttunk.)

The real life: Különféle felhasználóbarát opciók. Például quit vagy save. Utóbbira egyébként nincs különösebben nagy szükségünk, mert a játékban nem lehet "meghalni".

PÁR PARANOID ANDROID

A Starship Titanic szerzői a következő mélyértelmű jótanácsot mellékelték útravalónak a játékhoz: "*Miután beléptél az űrhajóba, hamar feltűnik, hogy nem vagy egyedül. A hajót egy rakás megzavarodott robot, valamint egy közepesen őrült papagáj népesíti be. Mi történhetett itt? Mi történik? Miért nem kérdezed a hajó lakóit? Előbb-utóbb rájössz, hogy beszélnek. Beszélnek. És beszélnek. És beszélnek...*"

Na igen. TÉNYLEG beszélnek. Sokat. Személyiségük megalkotásánál minden bizonnyal Douglas Adams talán kedvenc figurája, a bevezetőben is említett Marvin szolgált alapul: a robot, amely létezése egyedülálló céljának tekinti, hogy rosszul érezze magát. A nyitányban megjelenő, kedélyesnek csak nagyon erős költői túlzással nevezhető Fentible még hagyján, hiszen ő viszonylag még normálisan működik – a többiekről mindez már nem igazán mondható el. Pedig mindőjüknek megvan a maga feladata, amelyet meglehetősen vegyes érzelmi (és nemritkán fizikai) állapotuk szerint el is tudnak végezni – az már egy más kérdés (meg a játék célja is egyben), hogy hogyan bírjuk rá őket erre. Ismerkedjünk meg tehát a díszes kompániával!

Marsinta Drowbish, a deskbot: A modernkori luxusszállodák recepciósai jellemének alapján, direkt a Starship Titanicra kifejlesztett kompakt robot, ami nyugalmi állapotban csengőként is üzemel. Rossz hangulatban a Tralfamadooron tenyésző kedélybeteg sárkányokra emlékeztet, és talán mondani sem kell,


Az igen kompakt SGT-osztályú szoba, TV-nézésre felkészítve

berendezését, elhelyezését, az ágy méretét és egyéb paramétereit illetően – mindazonáltal szobánk első meglátogatása után kiderül, hogy az SGT-osztályú elhelyezés körülbelül a mai albán vasutak poggyászraktárainak megfelelő kényelemmel várja a gyanútlan utazót. Marsinta egyébként mély undort érez minden utas iránt, aki annál magasabb szintű kiszolgálásra tart igényt, mint amiért fizetett. (Mivel a hajónak jelenleg egyetlen utasa van, nem kétséges, hogy ki is lehet ez a személy.) Kellemesebb komfortfokozattal rendelkező elhelyezési körletre tehát kénytelenek leszünk nyereményjáték, illetve az alternatív képzőművészeti kiállításon végrehajtott hangulatjavító intézkedések útján szert tenni. Erre már csak azért is szükség van, mert a Titanic csillaghajó egyes helyszínei csak a frekventáltabb vendégek számára látogathatók...

szép napok, akkor rendszerint jó (ez ebben a játékban egyébként a közepesen nem rossz szinonimája) hangulatba kerül, és ilyenkor HELP parancsra különféle ötletekkel is szolgál. (Kevésbé nem rossz hangulatban rendszerint elvesztett memóriablokkjaira hivatkozik.) A tippeket egyébként a helyszín függvényében csepegteti, vagyis nem árt gyakran "megidézni".

Egyébként nem csak ötletekkel szolgál: el lehet végeztetni vele pár helyi érdekű javítást is. (Például egy összetört lámpabúra cseréjét...)

Succ-u-Bus V2.0: A Titanic csillaghajó minden egyes helyszínén megtalálható üvegkalickában trónoló Szív-O-Mata, melynél a 2.0 verziószám azt jelöli, hogy inverzben is működik, azaz fújni is tud. Pár dolog majd rajta keresztül érkezik. Illetve megy, mert kis képzelőerővel egyébként csőpostaként is felfogható: ha az egyik helyszí-


Nem biztos, hogy Asimov pont így képzelte, mindenestre ez is a robotika egyfajta csodája: szív, fúj, továbbá beszél

nen levő egységnél kijelölünk egy célpontot (mondjuk egy vonalkóddal), akkor át is lehet küldeni vele egy pakkot (vagy parrot). Sajnos küldetésünk kezdetén az összes egység gyengélkedik, mert a Főfő-Szív-(Vagy-Fúj-)-O-Mata torkán akadt valami, ami eldugaszolja az egész rendszert. A főnököt az Embarkation Lobby alatti szinten találjuk, és valami csiklandós dologgal ki kellene piszkálni a torkában rekedt cuccot...

Nobby, a liftbot: Bár örökmozgó apja roppant vallásos névvel rendelkezett (Noszter páter), mint az összes többi mai liftes, Nobby is harci robotként szolgált valahol és valamikor. Ezt onnan tudja, hogy kar nélkül tért vissza valahonnan, bár a helyszín mibenlétét némi homály fedi, mert üres perceiben egy csomó amerikai akciófilmet is nézett, és ez egy pöttyet összezavarta. Mindegy. Lényeg az, hogy mind a négy elevátorban van belőle egy (Bobby, Lobby és Hobby – bocs, ez csak úgy eszembe jutott), amelyik rendkívül boldog, hogy megismertethet bennünket a vertikális helyváltoztatás eme csodálatos vívmánya nyújtotta lehetőségekkel. Alkalmasint egyiküknél néminemű "fejetlenség" uralkodik el, amelynek kulcsa szerintem az alagsorban lesz megtalálható...



A kék norvég a tál pisztácia láttán rögtön felépült az utazás okozta sokkból

Parrot, a nembot: Mert ő a félőrült papagáj, amely a tudomány jelenlegi állása szerint szerves létformának tekinthető. Monty Python-rajongókkal sajnálattal közlöm, hogy ez nem pihen, viszont kék norvég és a magyar – illetve angol – hangja Terry Jones. (Aki nem tudja ki az a Terry Jones, az kérdezzen meg egy kék norvéget.) A "félőrült" jelző egyébiránt nem véletlen, mert némi beszélgetés után kiderül, hogy a papagáj nem teljesen az. (Bár tegyük hozzá, hogy én azért komoly fenntartásokkal viseltetnék mindazon ismerőseimmel szemben, akik üres perceik kitöltését virtuális papagájokkal történő beszélgetésnek szentelik...) Szegény kék norvég jelenleg mozgáskorlátozott, már amennyiben mozgását jelentős mértékben korlátozza a kalitka. Innen persze át is transzportálhatjuk a tárgyaink közé, de a rohadtus dögus (ez a kék norvég latin neve) azonnal meglóg, mihelyt elhagyjuk a szobát. Csak egy tolla marad utána... A meglógással nincs gond, mert legközelebb megint a kalitkájában találjuk. A kék norvégokról egyébként köztudott, hogy imádják a pisztáciát. (Akinél ez nem van köztudva, annak a kék norvég elmondja. Már legalábbis ez.) A pisztácia pedig elengedhetetlen tartozéka bármely másodosztályú lakosztálynak. A gond már csak az, hogy a papagáj rögtön meglóg, ha kimegyünk az ajtón. Megoldás: valami más módszer szükségeltetik a papagáj és a pisztáciás csupor összehozására...

Fortillian Bantoburn, a barbot: ROPPANT fontos gépi technológia, hiszen ő látja el frissítővel az eddigiektől jelentősen lefáradt kalandorokat a pelleratorral megközelíthető vendéglátóipari egységben. Nem különösebben konstruktív személyiséget programoztak belé, mert szkeptikus mosollyal szemléli az ide látogató vendégek bármilyen megmozdulását – szóval kénytelenek leszünk egy egészen speciális recept alapján készült piókát mixeltetni vele... (Nem tudom megfigyeltétek-e az elmúlt bekezdések végét, de kezdek ...bottá válni...)

D'Astragar "D'Astragar" D'Astragar, le maitre'dbot: Tényleg ez a neve, de inkább rövidítsük Garçonnak, mert főállásban főpincér, és egyébként is erős francia akcentussal beszél. A pelleratorral megközelíthető, az első osztályon utazó vendégek számára fenntartott étteremben lelünk rá. Garçon családjából néhány kiváló bérgyilkos is kikerült, és talán ez a vérvonal magyarázza, hogy akut Schwarzenegger-komplexusban szenved: alkalmasint beleköt az erre járó vendégekbe. Legutóbbi összecsapása a vendégcsapat győzelmével végződhetett, mert meglehetősen szétszórt állapotban találunk rá. Az alteste viszont még most is igen destruktív hangulatban van, tehát kénytelenek leszünk néhány keményebb ütést mérni legsebezhetőbb pontjára (arra, ahol más humanoid felépítésű robotok ülni szoktak), hogy hajlandó legyen az asztalunkhoz kísérni bennünket. Illetve ez nem egészen a mi asztalunk lesz, hanem valaki másé, aki épp egy levesestálban próbál felüdülést keresni Douglas Adams világának nyomasztó támadásai ellen. (Ja, bocs: ...)

A zöldségek nemcsak audio, hanem vizuális úton is eljutnak hozzánk

DON'T PANIC!

Nna, itt az ideje, hogy befejezzem. Nem mintha unnám, de gondolnom kell a sokkal kisebb terhelésre tervezett Olvas-O-Matákra is – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a játékosok szürkeállományára nem az én kis szerény ismertetőm méri az igazán komoly csapást, hanem a játék, szóval miután túlestünk egy rövid értékelőn, mindenki befeküdhet az intenzívre. Technológiailag ugyan nem vonultat fel semmi olyan újdonságot, mint ami mondjuk a vele egy kalap alá tartozó Zork – The Grand Inquisitorban ne lett volna meg (sőt, a mozgási szabadságot tekintve inkább kevesebbet), de az agyatekert Douglas Adams-humor és a látványfelelősök (akiknek egyébként egy szerény filmes Oscar is nyomja már a tarsolyukat) magasan kiemeli a játékot a mostanság megjelent csekély számú kalandjáték közül. Kiválóak a hangok, nemkülönben a rakásnyi aláfestő zene, ráadásul pont jól eltalálták a nehézséget is: a feladatok nem túl könnyűek, de rá lehet jönni a megoldásukra, és – főleg – logikusak is. A Starship Titanic, azaz a Soha-El-Nem-Romló-Hajó motívuma ugyan már Adams mesternél sem számít újdonságnak (szerepelt a Galaxis Útikalauz 3. részében), de csak üdvözölni tudom, hogy egy önálló számítógépes történetté nőtte ki magát. (A gond már csak az, hogy miért nem történt ez meg a Galaxis Útikalauz ÖSSZES TÖBBI részével?!) A játékot tekintve a legnagyobb elismerés talán az lesz, ha



Nna. Az első osztályú elhelyezés már kezd normálisabban festeni

magának a Mesternek a patinás szavaival méltatom (ő egyébként a krikett leírására használta az 'Élet, a Világmindenség, meg Minden'-ben):"*Legyünk őszinték, szemét egy játék – mondja a Galaxis Útikalauz –, de aki már megfordult bármelyik magasabb dimenzióban, az tudja, hogy azokat egy nagy szemét pogány bagázs lakja, akiket egyszerűen ki kéne nyírni és kásává aprítani, és ez megvalósítható is lenne, ha végre valaki kitalálná, hogy hogyan lehet a valóságra merőlegesen rakétákat kilőni.*" Ennél jobban én sem tudtam volna összefoglalni a dolgot...



A pincér darabokban, a szomszéd feje a levesben, és még söröm sincs – pont így képzelek egy első osztályú éttermet!

Tehát a legjobb lesz, ha magatokhoz vesztek egy fürdőköpenyt, egy törülközőt és egy 576 előfizetési csekket (a Galaxis Útikalauz szerint ez a három dolog nélkülözhetetlen felszerelés egy átlagos stoppos számára – átlagon felüliek az első kettőt elhagyhatják), és szépen nekiugrotok a játéknak. Ha nem menne valami, akkor esetleg a következő Cink Pantherben kivesézzük, hacsak addig valami véletlen folytán be nem menekülök egy zárt, de legalább nyugalmas intézetbe. Csók:

CoVbot
(cikkíró-, posta-, és néhatök-mata)

starship titanic

Zablac Entertainment/Digital Village
http://www.starshiptitanic.com

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE	BONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, SB-kompatibilis hangkártya

Klasszikus

92%

NHL POWERPLAY 98

Nyári Mikulás

NHL 98. Ha idén most hallanánk először róla, akkor is tudnánk, miről van szó, hiszen az okosak tudják, hogy az EA Sports minden évben megújítja nagy játékait: az NBA-t, a FIFA-t és az NHL-t. Sokan töprengenek mindig azon, hogy vajon mit tudnak majd újítani az akkor még (majdnem) tökéletesnek hitt programokon. A színvonalon kívül azonban még egy valami szokott biztosan nőni: a gépigény. Nincs ez másként egy másik nagyágyú, a Virgin által kiadott NHL Powerplay 98-nál sem: a játék elsődleges vágya nem a játékos lesz, hanem egy jó combos kis masina.

Azt talán már mondani sem kell, hogy a program támogat 3D-s kártyákat, s ha még élvezni is akarjuk, bizony nagy szükségünk is lesz rájuk. Maradjon kettőnk között, hogy egy Monster-kártya mellett is erősen szaggatott néha a program, úgyhogy nincs mese, elég bika gépre lesz szükségünk hozzá. Most persze mindenki azt gondolhatja, hogy a grafika ennek megfelelően a konkurenseknél jóval szebb is lett. Nos, én erről nem vagyok igazán meggyőződve. Tekintsétek meg például az első képet, amelyen látni a játékosok fejének kidolgozását. Szerintem ez elég érdekesre sikeredett, amik az EA Sports 3D-kártya nélküli NHL 97-ében voltak, azok is százszor jobban néztek ki. A nézőtér sem nyerte el a tetszésemet, mert igaz, hogy a góloknál a tömeg elkezd ordibálni és integetni, de lehetett volna legalább egy-két integető szurkolót az első sorban rendesen megcsinálni (lásd például a FIFA 98-at), mert így azért elég fagyosnak tűnik a hangulat. Az sem ártott volna, ha 3D-s kártya mellett a jég textúráját és a játékosok árnyékát "elmosná" a gép. Persze ez csak egy-két szemet bántó dolog, az összkép azért nem ilyen rossz. Nagyon tetszettek a jégen visszaverődő reflektorfények, és a játékosok mozgatása is nagyon szép. Jól néz ki, amikor egy játékos a pálya szélén nekiszáll a plexinek, és az majdnem teljesen bedől, majd kis lengés után visszaáll. A technikai megoldásnak köszönhetően az árnyékok is elég látványosra sikerültek: nem valós időben számítja ki azokat a gép (annak megvannak a maga hibái), hanem egy textúrát mozgat a játékos alatt, és ez távolabbról szemlélve sokkal szebbnek tűnik. Egy szó, mint száz, a grafikának megvannak a maga hibái és pozitívumai, de a helyzet az, hogy az NHL 98 még mindig a legszebb ezen a téren.



Míg a kapus egy csésze kávé mellett üldögél a büfében, a hazaiak vígan gólt lőnek...

A KÖRÍTÉS

A hokiprogramok legtöbbjében megszokhattuk már, hogy minden játékosról és csapatról rengeteg infót olvashatunk. Nos, itt ebből annyi igaz, hogy a meccsek előtt megnézhetjük a két aktuális csapat tulajdonságait (sebesség, stb...). Minden játékosról találhatunk némi információt, és persze fényképeket is. Egyébként ha megnézzük, hogy egyes játékokba még a játékosok pontos nevét sem képesek belerakni, akkor már ezért is érdemes megvenni a programot. A különféle menük részletezését most inkább hanyagolom, mivel azok szerintem elég egyértelműek, különösebb kommentárt nem igényelnek. Az irányítással sem lesz problémánk, csupán két gombra lesz szükségünk játék közben. Ha nincs nálunk a korong, az egyik gombbal tudunk a játékosok közül válogatni, a másikkal pedig gyorsítani; ha pedig már nálunk van, akkor az egyiket a lövésre másikat pedig a passzolásra használjuk. A kamerák közül csak a játék megállítása után lehet válogatni, bár felesleges ezt tennünk, mivel az "alap" kamera az egyetlen használható játék közben. Ugyancsak a játék megállításánál lehet eltüntetni valamelyik csapat játékosát (hatását gondolom nem kell részleteznem), és nézhetjük vissza az utolsó néhány másodpercet.



...s miután visszatér a kapuba, továbbra sem izgatja magát: békésen ücsörög a kapu előtt



A játékosok feje már egy kissé torz – nyilván abunyótól

AZ ÖSSZKÉP

Végezetül szeretném leszögezni, hogy a felsorolt negatívumok ellenére (amelyek végül is nem olyan vészesek) tulajdonképpen meg voltam elégedve a programmal. A játékélmény maradt a régi, a látvány pedig egy 3Dfx-kártyával már egész jónak mondható. A zene hangulatos, és a hangok is elég jól sikerültek, bár mintha a kommentátor egy kicsit szűkszavú lenne.

Az összhatás tehát nem rossz, de mondjuk lenne néhány ötletem, amik egy esetleges frissítésbe belekerülve lényegesen megdobnánk a programot, vagyis az NHL-sorozatnak valami konkurenciát tudnának teremteni. Például jó lenne, ha stadionok közül is lehetne választani. Vagy mondjuk, ahogy a FIFA-ba is belekerült a teremfoci, úgy itt is megcsinálhatnák esetleg a hasonlóan parkettán zajló görhokit is (tudom, hogy ez első hallásra kicsit hülyén hangzik, de mekkora poén lenne már!). Meg hát azért nem ártana egy kicsit csiszolgatni azt a 3D-grafikát sem. Sebaj, még nincs veszve semmi, talán majd jövőre...

Gulyás P.



"Szállj, szállj, kismadár..."

nhl powerplay 98

Virgin/Radical Entertainment

http://www.vie.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya.

Nem rossz, de azért egyelőre maradjunk csak az NHL '98-nál

80%

NOSZTALGIAHULLÁ

Amennyiben figyelemmel kísértétek mostanában a Csevegőt (márpedig ki ne kísérné figyelemmel eme rovatunkat?) (A szerzője – Anonymous), már tapasztalhattátok, hogy van egy visszatérő olvasói téma: a játékok súlyos gépigénye, és az, hogy miért nem írunk olyan programokról, amik már régebben jelentek meg. Bár továbbra sem kívánunk négy-öt éves játékokat újra elővenni (ha valakit azok érdekelik, neki ott vannak a régi számaink), azért engedünk az olvasói kéréseknek: a jövőben esetleg hébe-hóba olyan anyagokról is kanyarinthatunk egy-egy cikket, amelyek a maguk idején hogyhogynem kimaradtak az újságból, de még ma is megállják a helyüket a piacon. A Bud Tucker in Double Trouble például már két éve hogy elkészült, de még ma is bárkinek lehet ajánlani, aki a humoros kalandjátékokat kedveli. A grafika ugyan csak VGA, és (mai szemmel) az animációkat sem vitték túlzásba, viszont elég hozzá egy sima 486-os gép 8 megával, és máris nekifoghatunk a pizzafutár nagy kalandjának.

Egy pizzát rendel, kettőt kap – egy ilyen gép nekem is jól jönne

A játék grafikáját és kezelőfelületét szemlátomást a kora kilencvenes évek kalandjátékainakásza, a Day of the Tentacle ihlette, tehát kissé szabados stílusú háttereken egy igen egyszerű irányítópanel segítségével kalandozhatunk. A sztori és a szereplők is gyanúsan "Tentacle-beütésűek": itt is egy őrült elme, Professzor Goonhilly és annak találmánya okozza a problémákat, melyek megoldása ifjú barátjára, Bud Tuckerre hárul. A történet ott kezdődik, hogy a prof felhívja Budot, és rendel egy friss pizzát. Nem az éhségét kívánja csillapítani, hanem legújabb találmányát, a duplázó gépet akarja tesztelni vele. A próba sikerül, hőseink örvendeznek – örömük viszont nem tart sokáig, mivel megjelenik a harmadik főszereplő is: a gonosz Dick Tate, a totál golyós, világuralomra törő maffiózó lehallgatta a prof telefonját, és most gorilláival váratlanul beállítva elrabolja mind a profot, mind a gépet. Amikor az időközben ártalmatlanná tett Bud feleszmél, már csak a gép hűlt helyét találja. Viszont a földön egy gyufaskatulyára lesz figyelmes, amitől úgy dönt, hogy a prof keresését a skatulyán olvasható bár címén fogja kezdeni. Taxiba vágja magát és visszasiet Barryville-be.

Innentől kezdődik tulajdonképpen a játék. Az első "képkockára" Bud elég hatásos belépővel érkezik (az alkotók talán egy kicsit túlzásba is vitték a poénkodást): a keresett utcában a taxis ripityára töri a járművét, hősünk pedig a szélvédőn keresztül a helyi szálloda egyik "apartmanjában" landol. Az irányítás az egérrel történik, egy az egyben a LucasArts által "feltalált", immár klasszikus szisztéma alapján. A játéktér alatt láthatjuk a parancsikonokat (a piktogramokat egyébként az F1-gyel átválthatjuk szöveges paranocsokra is), mellettük pedig a tárgylistánkat. Ha állást akarunk menteni, vagy tölteni, azt is egy tárggyal, a számítógép használatával kell megtennünk, sőt, a programból kilépni is ugyanígy lehet. A billentyűk közül csak az F2-nek van még jelentősége: ezzel kapcsolhatjuk be a párbeszédek feliratozását.

Dick Tate kormányzása alatt szemesnek áll a világ

Talk to the eye

1. EPIZÓD

A hotelszobában először is olvassuk le újra a gyufásdobozról a címet. Ezután nyissuk ki a fiókot az ágy mellett, és vegyük ki a horgászkönyvet. A mosdóról vegyük fel a ragtapaszt, a csap feletti polcról pedig a biztosítótűt és a szappant. Mivel a szoba ajtaját eltorlaszolja a taxi roncsa, az ablakon kell távoznunk, de hogy sikerüljön kinyitnunk, előtte a szappannal le is kell tisztítanunk. A sikátorban beszéljünk a pékkel, majd vegyük fel a kék valamit és a hanglemezt. Menjünk ki az utcára, és ott beszélgessünk a kerítést festegető Dave DIY Man-nel. Bírjuk szóra Verát, a keresett bár kidobó emberét is, aki a megfelelő kérdések után végül kiböki, hogy hajlandó minket beengedni – belépés viszont csak nyakkendőben. Beszéljünk a seftelő Shifty Spivvel is, akinek van ugyan nyakkendője a raktáron, de csak egy édes süteményért hajlandó tőle megválni. A következő átfogó "hadműveletre" lesz szükség: be kell néznünk a péksége, ahol a gyufával szólaltassuk meg a tűzriasztót, majd menjünk vissza a sikátorhoz, ahol eddig a pék állt – most már bemehetünk a konyhába, és elvihetjük a süteményt. Ha beszélünk a feketézővel, megkapjuk a nyakkendőt, tehát irány a bár. Beszélgessünk a csapossal – bármiről is diskurálunk, a vége az lesz, hogy megnézzük Lola, a táncosnő műsorszámát, majd cseveghetünk a művésznővel. Miután megtudtunk egyet s mást, és már épp távozófélben lennénk, egyszer csak megjelenik a rendőrség, és – látszólag minden ok nélkül – letartóztatnak minket. A cellában vegyük fel a vödröt, és tegyük a lyukas vízcső alá. "Hamarosan" az edény vízzel telik meg, amit löttyintsünk az alvó rabtársunk nyakába. Beszéljünk Pansy-vel, mire ő készségesen megnyit nekünk egy titkos járatot. Egy sétálóutcában lyukadunk ki, benne több üzlettel. Menjünk be az információhoz, és beszélgessünk Mary Putty-val, és a hatalmas aggyal is. Menjünk be a szomszédos üzletbe, és ott is beszéljünk az eladóval, majd kint, az ajtónál ácsorgó Del E. Gatetel is. Térjünk be a zeneboltba, ahol kapcsoljuk ki a lemezjátszót, és dumáljunk az eladóval. Adjuk el Dr7-nek a lemezünket, cserébe kapunk egy ezüst érmét. Ezzel az érmével menjünk vissza az előző üzletbe, és az automatával csináltassunk néhány fotót, majd vegyük fel a kész képeket. Most sétáljunk el a fogorvoshoz, beszéljünk az "orvossal", majd diszkréten csenjük el a fogóját. Ezután a horgászbolt meglátogatása következik, ahol vegyük rá az eladót, hogy beléphessünk a halászok egyesületébe. Csupán a fotókat kell átadnunk neki, mire a kaszt tagjaként máris rendelkezhetünk egy halászhálóval. Új eszközünket nyomban vigyük is el egy bevetésre, s a szomszédos kávézóban kapjunk el egy hamburgert. Álljunk tovább a sétálóutcából, és látogassuk meg a parkot. Vegyük fel az újságot és olvassuk el. Adjuk oda a hamburgert a csavargónak, aki hálából megmutatja nekünk az otthonát. A papírmasé palota egész tágas – miután kényelmesen elbeszélgettünk, vigyük el a rákászkosarat. Ismét a parkban ragasszuk meg a slagot a ragtapasszal, és nyissuk ki a csapot a fogó segítségével. A víz hatására egy kukac bújik ki a földből, akivel elegyedjünk szóba. Vegyük még fel a vízhatlan zsákot a szobor mellől, majd menjünk el a múzeumhoz. Beszélgessünk az épület előtt újságot olvasó pasassal, majd húzzuk ki a cérnát, ami a ruhájából kilóg. Rakjuk rá a biztosító tűt a cérna végére és máris van egy félkész horgászbotunk. Térjünk be a múzeumba, ahol vegyük fel a görkorcsolyát és adjuk rá a teremőrre – így már nyugodtan elvihetjük az esőköpenyt. Irány ismét az információs iroda, s kérdezzük meg az agyat a dokkok terüle-téről. A dokkoknál vegyük fel a fűrészhalat, és vágjuk le vele az ágat a parkban látható fáról. Kössük rá a horgot – kész is a horgászbot. Most beszéljünk a kikötőben posztoló őrrel, aki csak akkor enged be minket a raktárakba, ha van engedélyünk. Ereszkedjünk le a létrán a matrózhoz, és vele is beszéljünk. Beleegyezik, hogy nála dolgozzunk, de van néhány követelmény, aminek meg kell felelnünk. A nagy részükkel már rendelke-

You must be lonely living by your self?
How did you get this great big box?
Right thanks, catch you later

Igazán lakályos ez a kartonház

Mzünk, csupán a kukacot kell megkérni, hogy álljon be csalinak, és a festő barátunkat kell rávennünk, hogy fesse át a köpenyünket sárgára. Mondjuk el a matróznak, hogy megvan minden, s máris a miénk az engedély. Mutassuk meg a kártyát az őrnek. A raktárban találjuk magunkat, ahol épp a prof megkínzása folyik...

2. EPIZÓD

Dick Tate persze nem hagy minket angolosan távozni – a következő képernyőn hőseink egy-egy székhez kötözve találják magukat. Faggassuk a professzort a szabadulási tippjeiről mindaddig, amíg végre igénybe nem veszi a lézeres óráját. Másszunk be a szellőzőnyílásba, a csatornából pedig balra menjünk ki. Miután kijutottunk, menjünk el jobbra, s ott a távoli dokkokra (far docks) kattintsunk. Halásszuk ki a vízben látható kulcsot a proftól kapott órával, és nyissuk ki vele a szekrényt. Vegyük fel a kiborult táncoló babát és a rózsaszín valamit. Menjünk vissza az előző helyszínre, és ott menjünk be a különös, mondhatni absztrakt ajtón. Egy hálóterembe jutunk, ahonnan vigyük el a melegvizes palackot. Térjünk vissza a kikötőbe és haladjunk tovább jobbra. Beszéljünk a technikusokkal, majd másszunk vissza a szellőzőbe, de most a másik végén távozzunk belőle. Egy biztonsági ajtóhoz jutunk, aminek a titkát a kifüggesztett figyelmeztetésről olvashatjuk le. (Ez lesz a szabadulásunk útja.) A balra látható ajtón távozzunk, majd kápráztassuk el Berylt (az őrt) a táncoló babával, aki leejt egy kulcsot. Nyissuk ki a professzorhoz vezető ajtót. Most keressük meg a konyhát, ahol egy gorilla szakácskodik, és pattogtassuk a falon lévő festménynek a rózsaszín valamit. (Mivel a fal pont merőleges ránk, egy kicsit nehéz megtalálni a megfelelő pontot.) Mialatt a gorilla odébbáll, gyorsan ürítsük a melegvizes palackunkat a kancsóba. Vigyük el a rádiót és szedjük ki belőle az elemeket. A készítményünktől immár kikészültek a technikusok, tehát menjünk hozzájuk, és vigyük el a konzolról a magnókazettát. Menjünk tovább és hajtsuk el a festményt, a kulcsunkkal pedig nyissuk ki a széfet. Vigyük el az álorrot. Most menjünk a parton található oxigénpalackhoz, és fújjuk fel vele a melegvizes tömlőnket. Ússzunk át vele a tengeralattjáróra. A tengeralattjárón először is nyomjuk meg a gépteremben a nagy gombot, mire leáll a motor, és elvehetjük a kulcsot. Ezután menjünk be a parancsnoki szobába, és lessük el a faliújságról az aznapi kódszót (BIG YELLOW PANTS). Csórjuk el a magnót, majd tegyük bele az elemeket és a kazettát. Menjünk a fedélzeti komputerhez és üssük be a kódszót. A keletkezett hídon irány ismét a part, s a hálóteremben vegyük magnóra az egyik őr hangját, ugyanis álmában beszél. Mivel a tengeralattjáróról lopott kulcs egy kissé túlméretezett, mossuk ki a konyhában a mosógéppel. Ezután már kompatibilis a metró mechanikus vezetőjével, akit tehát húzzunk fel. Vegyük fel a kódkártyát a metró mögül, s térjünk vissza a professzorhoz, mert immár minden megvan, ami a biztonsági ajtó kinyitásához szükséges.

TROUBLE DOUBLE



Ezt a szöget bizony elég nehezen találtam meg



Hőseink hawaii táncosnőnek öltözve – a dilis Dick Tate persze beveszi

3. EPIZÓD

A pékség melletti sikátorból kezdünk. Vegyük fel a pizzásdobozt és a leeresztett ugráló-gumit, majd nyissuk ki az óránkkal a pinceajtót. Menjünk le és szedjük össze az esőköpenyt, a kurblit és az asztal aljáról a használt rágógumit. A kurblit a kint lévő ablaktisztító állványon használva tekerjük fel magunkat az épület tetejére, ott ragasszuk meg a rágóval a gumit, és ugorjunk be vele a tetőablakon. Vegyük fel a TV-újságot, olvassuk el, majd keressük meg a helikopterleszállót. A helikopterről vegyük fel a franciakulcsot, és szereljük le vele a hátsó rotort. Ne felejtsük el felvenni az elguruló alátétet sem. Vigyük még el az olajozót is és mindjárt használjuk is az előző helyszínen a baltán, amit csak ezután tudunk leakasztani. Menjünk tovább, és vegyük magunkhoz a mobiltelefont. Egy többszörös elágazáshoz értünk. Fent a Dick Tate által elrabolt nemzeti vezetőkkel beszélhetünk – végre fény derül a zsarnok tervére. A duplázó gép azon tulajdonságát használja ki, hogy a gondolatokat és az emlékeket nem lehet lemásolni, tehát világ vezetőit üres fejű, az alkotójukat imádó klónokkal helyettesítette. Menjünk tovább a váróterembe, és kapcsoljuk be a TV-t. Váltsunk a hármas csatornára, és hívjuk fel a vetélkedőt. A nyereményünk egy kakukkos óra, igaz, kakukk nélkül. Az elágazás utolsó ajtaján keresztül visszajutunk az alagsorba. Hívjuk fel a professzort, akinek már van egy terve, s át is nyújtja a listát, mire lesz szüksége hozzá. Mostantól ismét használhatjuk a térképet, és utazgathatunk az időközben Dick Tate által átformált Barryville-ben. A megszerzett tárgyakat elméletileg majd egyenként kéne elvinnünk a profnak (mivel a programozók ehhez igazították az idő elteltét, azaz a köziátékok bevágását), de ha akarjuk, "ömlesztve" is szállíthatjuk őket. Az átadásukhoz egyszerűen csak beszélni kell a proffal.

Először is a pék palacsintasütőjére lesz szükségünk: kérjük tehát, hogy segítsen. Mivel nem adja oda, bosszantsuk fel – a végén a fejünkhöz fogja vágni. (A sértések közül azt kell keresni, hogy a tésztája vizenyős.) Ezután látogassuk meg a bárt, ahol vegyük fel a gyufát és a krétát, majd uszítsuk egymásra a tűzoltókat. Vegyük fel az elejtett dákót. Most menjünk a dokkokhoz, és ott kutassunk át a papírdobozt – egy előjegyzés kerül elő a fogorvoshoz. A dákóval akasszuk le az inget, és ne felejtsük el felvenni a csipeszt se. Irány a park, ahol a barterüzletet nyitott csavargóval cseréljük el a köpenyünket egy büdös halra. Ugyanitt rajzoljunk egy súlyos számot a súlyemelő súlyára (a krétával), majd vegyük fel az elejtett súlyzó felét és a madarat is. Ez utóbbit tegyük be a kakukkos órába. Beszéljünk a kislánnyal is, aki a léggömbjétől csak egy cukorkáért hajlandó megválni. Menjünk vissza az utcára, és zavarjuk ki a csatornalakót a büdös hallal. Ereszkedjünk le a csatornába, de előbb rakjuk a csipeszt az orrunkra. Lentről csupán a közúti bójára lesz szükségünk, amit rögtön cseréljünk is el a csavargóval egy csőre. A sétálóutcában a fotógép helyén most egy cukorka-automata van, dobjuk hát bele az alátétet és vigyük el az édességet a kislánynak. Előtte azonban még eladóval is akad dolgunk: beszéljünk vele, majd amikor elfordul, csórjuk el a földugókat. A dugókat a zeneüzletben kell használnunk, mert Bud csak így hajlandó a pult közelébe menni. Ha beszélünk Dr7-tel, elvitet velünk egy láda kacatot, köztük egy lapát nélküli ventillátort és egy narancssárga valamit. Javítsuk meg a ventillátort a rotorral, narancssárga valamiért pedig kérjük vissza az esőköpenyünket. Menjünk be az agyhoz is, aki időközben lecserélődött egy hatalmas szemre. Csak akkor hajlandó segíteni, ha megválaszolunk neki egy találós kérdést. A kérdésre a prof majd tudja a választ. Ha átadtuk a megfejtést, egy tubus ragasztót kapunk érte. Látogassuk tovább az üzleteket: a horgászbolt helyén egy "Kémbolt" nyílt. Hogy ne legyünk feltűnőek, öltsük magunkra a köpenyt, és így csenjük el a kesztyűt. Hátra van még a fogorvos – az ajtónál csak az előjegyzést felmutatva engednek be minket. Bent csupán egy tyúkot találunk, akit beszéljünk rá, hogy működjön velünk együtt. Már majdnem az utolsó összetevőnél tartunk, csupán a múzeumban kell még körülnéznünk. Törjük be a bedeszkázott ajtót, s vegyük fel a szöget a küszöb mellől. (Elég nehéz megtalálni.) A teremőr még mindig a görkorcsolyával bénáskodik, tehát segítsünk neki, s öntsünk alá egy kis ragasztót. Húzzuk le a korcsolyát a lábáról, és vigyük el a hula-táncos ruhát. Készítsünk vitorlás gördeszkát a dákó, az ing és a görkorcsolya felhasználásával, s ezt is vigyük el a Profhoz. Ezzel megvan minden alkatrész, már csak várnunk kell, hogy barátunk milyen találmánnyal lepi meg Dick Tate-et, azaz jöhet a finálé.

V.Z.

So how do I join?
Hey those are the br...aks. Catch you later

A halászok céhébe ettől az öreg tengeri medvétől nyerünk bebocsájtást

Harcmezők végtelen sora

Battleground-sorozat

Talán mindenki előtt nyilvánvaló, hogy minden játéknak (vagy kategóriának), legyen az sikeres avagy sem, megvan a személyre szabott kifutási ideje: a t. közönség elfogadja, megemészti, és felfogja, hogy adott korszakban az adott trendhez igazodva kénytelen kiélni egy adott kategóriához való vonzódását. Manapság erre eklatáns példa mondjuk a


Ehhez a grafikához még nem kell Voodoo2 chipset

real time-stratégiák vagy a Tomb Raider-klónok mindent elborító áradata. A játékkiadók pedig azt fogták fel, hogy egy-egy sikerprogram kifutási ideje is mindössze hónapokban (legfeljebb egy évben) mérhető, tehát jól megfontolt üzleti érdekeiket szem előtt tartva azt az egyszerű alapigazságot tették magukévá, hogy – különféle nosztalgiahullámokat meglovagolva – játékaik újra forgalomba hozhatók. Persze lényegesen csökkentett áron. Ez a tendencia hozta létre a budget-kategóriát, amelyben már kifutott játékok eredeti áruk feléért-harmadáért kerülnek kereskedelmi forgalomba. Másik módszer az egy játékról több bőr lenyúzására, ha a kifutott játékokat 2-3 játékból álló mega-, power- és egyéb fantáziadús nevű pakkokban dugják ismét a vásárlók orra alá. Ezt a megoldást választotta most az Empire is.

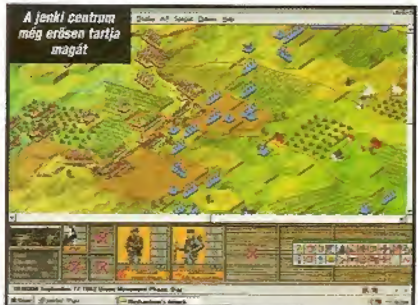
Ha jól emlékszem, a Talonsoft első Battleground-játéka, a Battleground Ardennes volt az első, kizárólag Windows-környezetre tervezett stratégiai játék úgy '93-94 környékén. Ez első látásra az én DOS-os páncéloscsatákat megszokott lelkemet ugyan erősen megrázta, mert számtalan pulldown-menüjével és parancsikonjaival kábé úgy nézett ki, mint egy Photoshop – mindenesetre idővel megtanultam megszokni. Szintén az egyik első lépés volt az Ardennes a harmadik dimenzió meghódítása felé, mert megpróbálta a terepviszonyokat – az akkori technikai lehetőségek függvényében – érzékeltetni. Ez mai szemmel mondjuk megmosolyogtató (nézzetek csak a képekre), akkor viszont úttörő próbálkozásnak számított. Ha ugyan a BA maga idején nem is volt akkora világsiker, mint mondjuk a Panzer General, mindenestre valami pénzt csak hozhatott a konyhára, mert a Talonsoft az "engine" állandó apró csiszolgatásával egyből három témakörben (II. világháború, napóleoni háborúk és az amerikai polgárháború) kezdte el ontani az ezzel készült játékokat. A Battleground Collection az utóbbi két témakör 4-4 nevesebb csatáját (pontosabban szólva hadműveletét, ugyanis az egyes csatákban scenariokat kell teljesítenünk) dolgozza fel:

Az 1. számú kollekcióban találjuk Napóleon oroszországi hadjáratát (Napoleon in Russia), a száznapos császárság alatti összecsapásokat (Prelude to Waterloo) és természetesen a waterlooi csatát. Az amerikai polgárháborúban, Bull Runnál, Antietamnál, Shiloh-nál és természetesen a Gettysburgnél szállhatunk harcba. Ugyan ugyanazzal a szerkesztővel készült, de teljesen más kaptafára tartozik a napóleoni gyűjtemény negyedik darabja, az Age of Sail. Ez ugyanis nem a szárazföldön, hanem a tengeren játszódik, és a XVIII. század közepétől a napóleoni háborúk végéig lezajlott tengeri összezördülésekben vehetünk részt vele, ráadásul real time-ban! (Lásd részletes ismertetőjét a 97/2 számunkban.)


Waterloonál nem kimondottan nyert pozícióból indulunk




A gonosz skótokat nemsokára megtanítjuk kesztyűbe is dudálni


A jenki centrum még erősen tartja magát

A játékok tehát körökre osztottak, sőt, a körökön belül fázisokra, ugyanis külön-külön adhatunk ki a mozgásra, támadásra és utánpótlásra vonatkozó parancsokat. Az egységekből nincs különösebben sok főbb típus: a kornak megfelelően gyalogság, lovasság és tüzérség (illetve egyes csatákban parancsnok) alkotja a seregünket, és típuson belül elsősorban a minőség tesz különbséget. Az egyes egységek harcértékét öt jellemzőjük (erő, lőtáv, mozgás, minőség, fáradtság) határozza meg – matematikai úton ez dönt az összecsapásokban is.

Nem tudom, hogy a real time-stratégiák manapság mindent elborító áradata között lesz-e igény erre a kissé elavult grafikára, stílusra és kezelőfelületre – én mindenesetre elég kellemesen elnosztalgiáztam velük. Egy-egy rész scenarioival ugyanis akár napokig is el lehet szórakozni, amíg mindenhol rájövünk a megfelelő stratégiára. Szóval négy játék egy félnek az áráért – nem túl rossz.

battleground

Empire/Talonsoft
http://www.empire.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win3.1/95

A felület már elavult, de így ömlesztve még nem rossz a pakk

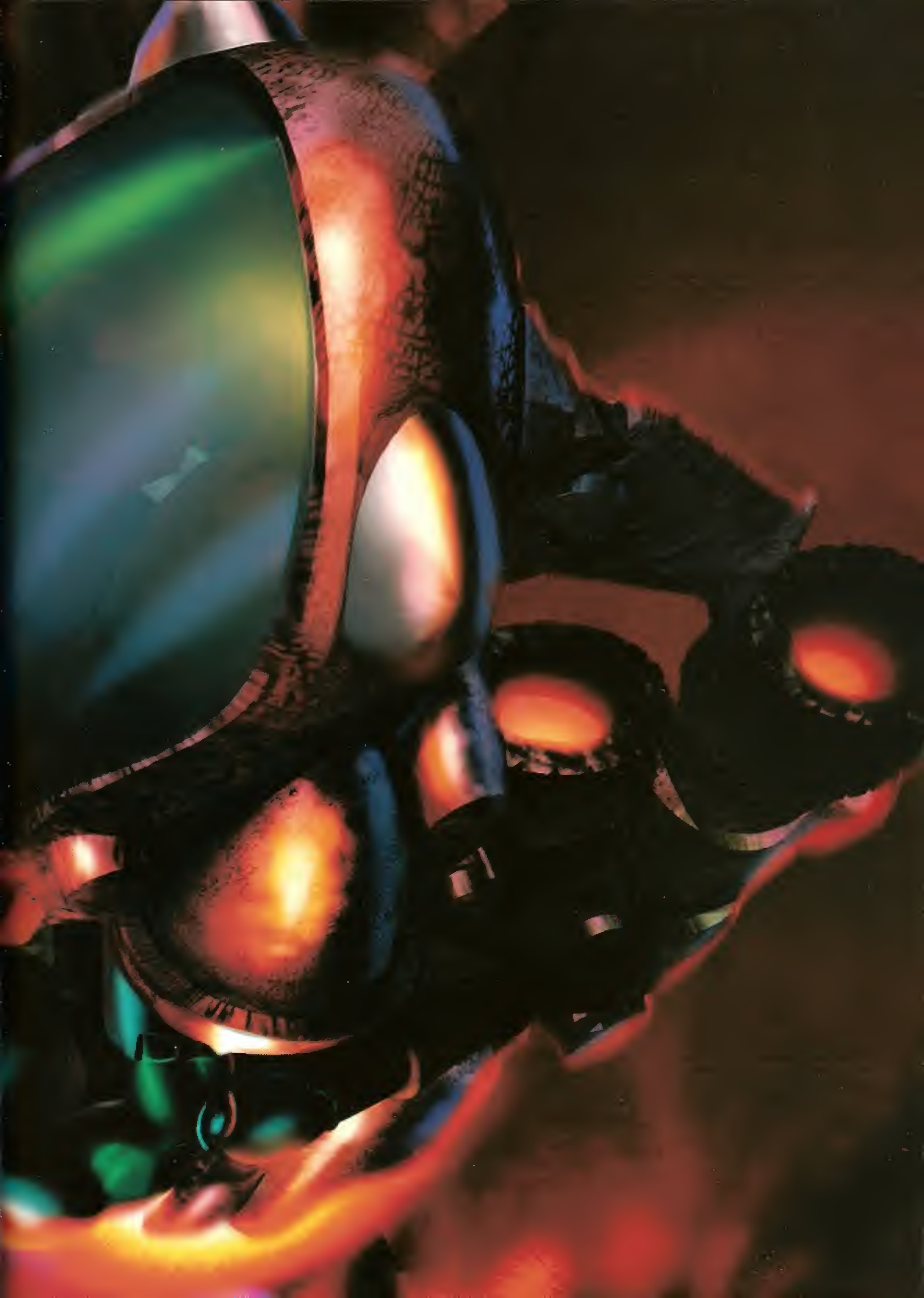
73%

Akklaim®

576 KByte
POSZTER


EIDOS
INTERACTIVE
576 KByte
POSZTER





Kozmikus lázadááááás...

UPRISING

Emlékeztek még a Battlezone-ra? Nyilván a kérdésre sokaknak igen a válasza, hiszen két számunkkal ezelőtt írtunk erről a remek akció/stratégia játékról, szóval most a "nagy" Battlezone kisöccséről lesz szó. Igazság szerint mondjuk inkább bátyját kéne mondanom, hiszen az Uprising jóval korábban "jött a világra" és csak az anyagok torlódása miatt számolunk be késedelmesen róla – de azért mégis maradok az előbbi megszólításnál, nehogy félrevezessek valakit a két dolog fajsúlyát illetően.

Az Uprising szintén egy jövőbeli háborúról szól: az egyik oldalon egy gonosz rezsim áll, a másik oldalon pedig a felkelők. Jómagunk a felkelők egyik vezérét fogjuk alakítani, s a Birodalom pereméről indulva, egyre közelebb férkőzve a központjához egyre nehezebb küldetéseket kell teljesítenünk. A Battlezone-hoz hasonlóan a játék két feladatot ró ránk: egyrészt egy különleges vezértankot, az ún. Wraithet irányítva élen kell járnunk a harcban, másrészt a bázisunkként szolgáló gyárak telepítésével megfelelő "hátországot" kell biztosítani. A Wraith pilótájaként tehát egy hadvezér szerepét töltjük be: a csatatéren nekünk kell döntenünk, hol, mikor, és milyen egységek kerüljenek bevetésre. A játék lényege kétségtelenül hasonlít a Battlezone-hoz, de mégis túlzás volt az elődjének nevezni, mert az Uprisingban sokkal korlátozottabbak a lehetőségeink. Hogy csak a legalapvetőbbet említsem: gyárakat csupán bizonyos helyeken, és ott is csak meghatározott számban létesíthetünk. Igaz, hogy mi rakhatjuk le a csatatérre a gyalogosokat és a tankokat, és mi rendelhetünk el bombázást – de miután kiadtuk a parancsot, már nincs beleszólásunk a dolgok menetébe, legfeljebb visszateleportálhatjuk fiainkat a bázisra.

A játék természetesen biztosít hálózati játékot is (maximum négy fél részvételével), de a szűkös egy oldal miatt most inkább csak az egy játékos móddal, és azon belül is a birodalmiak elleni hadjárattal foglalkoznék. (Mellesleg van még egy Quick Start opció is, ahol szabadon választhatunk pályát, és van még három tréning küldetés is.) Szóval hét naprendszerben lendülhetünk támadásba, melyekben darabonként úgy három bolygón folynak hadműveletek, azaz összesen több mint húsz küldetésben vehetünk részt. A játék teljesítéséhez nem muszáj minden csatát megnyernünk, elég csupán a fölényt megszereznünk az adott térségben, és máris átléphetünk a következő bolygó(k)ra. Persze nem biztos, hogy a legrövidebb a legkönnyebb út, ugyanis kevesebb misszióért kevesebb technológiai pont jár, márpedig ezekből a pontokból fejleszthetjük a haditechnikánkat. Nem csak a saját tankunkat és azok fegyvereit javíthatjuk fel, hanem növelhetjük gyáraink hatékonyságát, és egységeink ütőképességét. Minimális mértékben mindig muszáj fejlesztenünk, különben az "elavult" fegyvereink később már nem okoznak sérülést a jobban felfegyverzett ellenségnek.

Minden küldetés az ún. citadella lerakásával kezdődik, amit csak a claim feliratú mezőről tehetünk meg. Ezzel máris biztosítva van a bázisunk, azaz innentől fogva ha "bazatérünk", mindig feltölthetjük a pajzsunkat (a claim mezőn az F lenyomásával). Figyelem: automata ágyúkat és SAM-állásokat ne felejtsünk el a citadella köré helyezni. Ezután a gyárainkat kell leraknunk, amit a műholdnézetről, az O lenyomásával tehetünk meg. Alaposan meg kell gondolnunk, hogy mit kérünk, ugyanis csak annyit vásárolhatunk, amennyi mező adva van a citadella körül. Ha később az épületeink renoválásra szorulnak, esetleg el akarunk adni valamit, azt is a műholdnézetről végezhetjük el. Az energiakitermelő épületek alapvetőek, ugyanis ezek termelik az energiát a gyárakhoz. A gyáraknak négy csoportja van: gyalogosokat, tankokat, vadászgépeket, és végül bombázókat állíthatunk elő. Ha már van rá fedezetünk, később rendelhetünk műholdas fegyvert is, ám ez az eszköz "zabálja" az energiát, ráadásul két energiaforrás is kell hozzá.


A pisai ferde torony helyi hasonmása morcosan szemléli a légtér fura urát

Az egységeinket – beleértve a műholdról érkező halálos sugarat is – a megfelelő funkcióbillentyűk leütésével uszíthatjuk rá az ellenfélre. Bár a sérülékeny gyalogosok látszólag nem is tudnak ártani az ellenségnek, nagyon fontosak. Az épületeket jómagunk nagyon nehezen tudnánk szétlőni, ők viszont robbanószert helyezhetnek el rajtuk. Ugyanerre használhatók a bombázók is, de ha őket alkalmazzuk, muszáj lesz előbb megtisztítanunk a légteret az ellenséges vadászoktól. Szerény személyünk mindvégig a Wraithben fog ülni, bár ha megtámadják a bázisunkat, átvehetjük (F12-vel) a citadella lézerágyújának irányítását is. A tankot a kurzorgombokkal és az egérrel irányíthatjuk (a gombok két szabadon választható fegyvert működtetnek). Az X billentyűvel egy háromszöget hozhatunk be, melyen átcsoportosíthatjuk a tankunk erőforrásait a fegyverek, a motor és a pajzs között. A legfontosabb, hogy a tankunk épségét őrizzük meg, ugyanis az életeink száma korlátozott. Ennek érdekében az alap lézeren és rakétán kívül többféle fegyvert vásárolhatunk, például beszerezhetünk vakond-torpedót, ami a föld alatt közelíti meg a célpontot – hogy csak a legérdekesebbet említsük. Mindent összegezve az Uprising tehát inkább akciójáték, az eltérő egységek ugyanis inkább mint plusz fegyverként funkcionálnak, semmint különálló hadtestekként. Az intelligenciájukkal ugyan nincs semmi baj, egyszerűen arról van szó, hogy fogyóeszköznek tekinthetjük őket – legyen az akár egy tank, akár egy vadászgép, csak pár másodperces élettartamot jósolhatunk nekik. Stratégiailag mindössze annyit kell megtennünk, hogy az adott küldetéshez mindig megfelelő fegyverzetet biztosítsunk, és hogy átgondolt lépésekben, intenzíven támadjunk. Nem szabad hagyni, hogy az ellenfél regenerálja önmagát – ha például lerak egy új citadellát azonnal vegyük tűz alá, ugyanis amíg nem kapcsolódik be a rendszerbe, roppant sérülékeny.


A bombázás rendszerint jó hatással van ellenfeleink idegrendszerére

Az Uprising – mint akciójáték – a maga nemében kiváló: a 3Dfx-es grafika és a kitűnő zajok megteszik a magukét, és a gyorsító kártya sem alapkövetelmény. Nem is annyira a speciális effektek különlegesek (hiszen például a lángszóró effektusa enyhén szólva is fura), hanem a csaták mozgalmassága, és változatossága tetszetős. Állati klassz, ahogy például a bombázók lezuhannak – mintha csak Star Warst néznénk. Elkezdenek pörögni, majd egy jellegzetes hang kíséretében a földbe csapódnak. De említhetném a szépen animált gyalogosokat is (alig lehet észrevenni, hogy csak két dimenziósak): rendíthetetlenül igyekeznek az épületek felé, s ha átgázolunk rajtuk, hangos halálhörgésekkel telik meg a csatatér. A digitalizált hangoknak egyébként is különleges szerepük van: ha például megtámadták az egyik citadellánkat, egy női hang közli velünk a hírt. Jópofák az éterben leadott szövegek is: ha egy bombázótól például azt halljuk, hogy "*heves tűz alá vettek minket*", már tudhatjuk, hogy nincs sok nekik hátra; ezenkívül a repülők jellegzetes zajt csapnak, s így mindig tudjuk, mikor kell az eget kémlelnünk.

Az Uprising tökéletes választás azok számára, akik a Battlezone-t túlságosan bonyolultnak találták. Az akció szépen keményedik, de mindvégig áttekinthető marad, szóval egyszerű, de még sem unalmas. Dögös.

V.Z.


Ételségem deszantja, az ellent mindig bosszantja

uprising

300/Cyclone Studios
http://www.3do.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 12MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 16MB RAM, 3D-kártya

Izgalmas háborús játék, ráadásul még egy kis stratégiai érzék is kell hozzá

88%

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK...

ARMY MEN

Eleddig abban a tévhitben éltem, hogy a "Válogatott Ökörségek Almanachjának" összes szócikkét feldolgozták már valamiféle számítógépes játék formájában. Mosolygott rám már minden a monitorról, a nagymamákat dobáló kukacoktól kezdve a zombimód menetelő zöld hajú lemmingeken át egészen az autók elől menekülő békákig. E válogatott kretenségek mentségére legyen mondva, hogy kiagyalóik az esetek többségében elegendő képi humorral és ötlettel fűszerezték remekműveiket, hogy azokat még pont bevegye az ember gyomra. Mi több, a Lemmings vagy a Worms mai szemmel nézve is határozottan kellemes darab, dacára meglehetősen debil témaválasztásuknak. Vagy tán épp emiatt? Mindenesetre a napokban megjelent Army Men története is igen tanulságos egy darab: műanyag játékkatonák öldöklő küzdelméről szól. Egész pontosan a sárgásbarna (a "sárgás" helyett más jelzőt is használhattam volna, ám ezt sajnálatos módon nem igazán bírná el a nyomdafesték...) katonák hatalmas ármádiája elárasztotta a zöld katonák szülőföldjét, akiknek ez nem igazán tetszik. Hm. Alig hiszem, hogy e nagyívű és eredeti hőseposz miatt kitörne az Army Men-hisztéria, de hát istenuccse erről szól a játék. Magyarán egy őrmi (kevésbé magyarán: Sarge) nevű katonával kell mászkálni és lelőni a gaz barnákat. Néha persze más Greenpeace-aktivisták is betársulnak keresztes hadjáratunkba (az alkalmasint felbukkanó kék illetve szürke katonákról nem is beszélve, akik az esetek többségében a lelövendő kategóriába tartoznak), s ekkor elvileg némi stratégiai rész is belép a dologba. Hangsúlyozom: ez a játék készítőinek a véleménye. Szerény véleményem szerint ugyanis az Army Men egy meglehetősen könnyen emészthető akciójáték, melybe a készítők megkíséreltek valami olyasmit erőszakolni, ami nem odavaló. Efféle szarvashibákat persze a legkiválóbb játékok készítői is hajlamosak elkövetni (például az Incoming esetében), ám az Army Mennel messze nem ez a legnagyobb gond. A fő gond az, hogy a játékra a "legkiválóbb" jelzőt még a lehető legpozitívabb hozzáállás mellett sem tudom ráaggatni. Esetleg a "tűrhetőt". Vagy még inkább a "középszerűt".


Lehet, hogy ez a kis pukkanás megviselte az elém siető barnák idegeit?

A TÉNYEK KEMÉNYEK

A történeten kár lenne tovább rágódni, az olyan amilyen. Sőt, a megfelelő grafikai és hangulatbeli körítés esetén még el is menne, hisz ifjúkorában ki ne töltött volna hosszú órákat mindenféle guggoló, hasaló, vagy délcegen menetelő műanyagkatonák tologatásával? Jómagam legalább olyan jól elszórakoztam ezekkel a fröccsentett randaságokkal is, mint a mai ifjak a legújabb Playstation játékokkal (bocs Martin, nem rád céloztam). Az Army Men azonban a bevezetőben emlegetett képi humorból és ötletességből körülbelül annyit tartalmaz, mint a Magyar Értelmező Kéziszótár egy különösen száraz lapja.
Rendben, azt elismerem, hogy a lángszóró által múlt időbe tett ellenséges katonák szétolvadásos haláltusája igen szórakoztató látvány. Azt is elismerem, hogy a kúszó/guggoló/menetelő katonák kísérteties hasonlóságot mutatnak műanyag kollégáikhoz. Na most meglehet, hogy bennem van a hiba, de mindezek után én nem omlottam a nosztalgiától fátyolos szemmel az Army Men elé, tovatűnt ifjúkoromat siratva.
Nem tudom, hogy a készítők pontosan mit akartak: a) alkotni egy Worms hangulatú, egyértelműen poénos játékot; b) egy kommandós/irtós/lövöldözős stuffot megspékelni néhány eredeti ötlettel. Ha az a) pontban foglaltakkal próbálkoztak, akkor igen nagy bakot lőttek – az Army Men hangulata és játékmenete leginkább egy huszadrangú shoot'em'up rettenetet idéz. Méghozzá a jó öreg Amigás korszakból. Amennyiben nem is volt más szándékuk, mint egy huszadrangú shoot'em'up játékkal előrukkolni, akkor viszont kár volt mindenféle ólomkatonákkal vacakolni. Bár az is igaz, hogy ezzel a csomagolással könnyebben el lehet sózni a csapnivaló animációt, az egyszínű katonákat s meglehetősen egysíkú küldetéseket.
Merthogy az Army Men grafikájával sem nyújt feledhetetlen élményt, abban biztos vagyok. Az a tény, hogy a játék 640x480-as felbontás mellett 256 színben fut magában még nem jelent semmit – erre a hasonló paraméterekkel megáldott Starcraft a legjobb bizonyíték. Azt éppenséggel nem állítanám, hogy a játék grafikáját látva sikítva menekültem volna a monitor elől. Ha jóindulatú vagyok, úgyis fogalmazhatnék, hogy a vizuális aláfestés tökéletesen illik a játék témájához. A figurák mozgása és halála (lerobbantott végtagok, bűzös tócsába olvadó katonák, milliónyi apró darabra robbanó ellen-


A gaz ellen folyami átkelése véres... akarom mondani olvadt műanyagos véget ér

felek stb.) határozottan játtékkatona-szerű, ezt el kell ismernem. A különféle járművek és tereptárgyak kidolgozása szintén nem rossz, bár a térbeli érzet azért nagy némi kívánnivalót maga után. Szóval nem rossz. De nem is jó. Különösen akkor nem, ha összevetjük mondjuk a Forsaken vagy az Incoming csodálatos grafikájával. Ez persze nem túl fair összevetés, elvégre ezek mind gyorsítókártyákat támogató (illetve követelő) játékok. De még akkor is


Tankocskámat elnézve a barnák létszámfölénye hamarosan erősen apadni kezd

ott van a hasonló nézettel és alaptulajdonságokkal rendelkező Starcraft illetve Fallout – s ezek külcsín szempontjából messze felülmúlják az Army Ment.

Aztán van még egy dolog, ami ugyancsak megkeserítette az életemet: ez pedig az irányítás. Elvileg ugyebár egyszerre kéne a billentyűzetet és egeret használnunk, ami így magában még nem lenne egy megoldhatatlan feladat. A játék alkotói azonban hosszú hetek kutatómunkájával kifejlesztették azt a billentyűzetkiosztást, mely teljességgel lehetetlenné teszi a keyboard és egér együttes használatát. Ez pediglen a következő: az egérrel forgatjuk emberünket, míg a numerikus iránybillentyűkkel mozgatjuk ökelmét. Bravó. Aki jót akar, az ezt a jobbkezes emberek ellen irányuló merényletet még a kezdetek kezdetén átállítja, ellenkező esetben készüljön fel a legrosszabbra. Ettől eltekintve mondjuk egész kezelhető a program, bár több katonát irányítva már elég sok billentyűt kell(ene) egyszerre nyomkodni. Amúgy a hozzánk csapódó zöldeket nem közvetlenül mozgatjuk, mindössze különféle parancsokat üvölthetünk nekik, úgymint Kövess!, Támadj!, Védekezz! Ennyit a stratégiai elemekről...

EGY VÉRBELI SHOT'EM'UP

Egy dolog biztos: az Army Men, mint stratégiai/akció játék abszolút bukás. Ezen sajna nincs mit szépíteni. Az egyes küldetések nem sokban különböznek egymástól, mint ahogy a megoldásukhoz szükséges taktika sem igen változik. Minden pályához tartozik egy fix útvonal, melyet követve szinte biztos a sikerünk. Ha viszont eltérünk ettől az optimális megoldástól, jóformán biztos a vég (főleg a későbbi pályákon). Az ellenfelek tökéletesen ostobák, jóformán semmi önálló és váratlan cselekedetre sem képesek. Ezt kompenzálandó valósággal rajzanak a stratégiai fontosságú pontok körül, s lőnek mindenre, ami mozog. Különösebb agymunkára még a későbbi pályákon sem lesz szükség, 3-4. nekifutásra könnyedén kitapasztalhatóak az ellenséges védelem gyenge pontjai.

A fentiek alapján gondolom már érthető, hogy miért is sorolom az Army Ment a shot'em'up játékok mostanság amúgy nem túl népes táborába. Jóformán magán viseli e műfaj összes védjegyét: a félig-meddig felülnézeti (na jó, inkább izometrikus) perspektívát, a ládák szétlövésével felszedhető extrákat s a meglehetősen lineáris játékmenetet. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy sok szempontból jóval összetettebb és érdekesebb darab, mint egy szokványos shot'em'up játék. Először is a felszedhető extrák igen változatos képet mutatnak, a különféle nagykaliberű gyilkolószerszámokon kívül olyan egzotikus dolgokat is felszedhetünk, mint légicsapás, aknák vagy épp felderítő repülés. Aztán beszállhatunk a különféle járművekbe is, ami ugyancsak egyedi ízt kölcsönöz a játéknak. Ezek a járművek egyébként nem csak az ellenfél legyilkolására alkalmasak, a teherautó volánja mögé pattanva példának okáért amúgy nem túl mobil katonáinkat mozgathatjuk villámgyorsan. Meg kell hagynom: efféle húzással azért nem sok lövöldözős játékban találkoztam.


Nocsak, hát ezek a szürkék hogy merik akadályozni a béketeremtést?

Maga a játék ennek ellenére sem egy túl komplikált darab: követjük a rádión jövő utasításokat, lőjük az ellent, s mindeközben megpróbáljuk a célterületet a lehető legkisebb veszteségek árán elérni. A többi zöld katona fogyóeszköz, birka módjára rohannak bele a legerősebb ellenséges zárótűzbe is. Arról nem is szólva, hogy igazán meleg helyzetben amúgy sem nagyon lesz időnk velük foglalkozni – szóval nagy vonalakban ennyi a játék. Ezt ellensúlyozandó viszont elég sok és hosszú pályán keresztül kell hősünket kommandírozni, s maga a terep is meglehetősen változatos. Vannak sivatagos, erdős és mocsaras terepek, bár ezek nem igényelnek különösebben eltérő taktikát. Akit nem kötne le a gép elleni küzdelem (ami az A.I. teljesítményét figyelembe véve cseppet sem meglepő) természetesen multiplayer játékban is szerencsét próbálhat. Jómagam nem éreztem magamban túl sok ingerenciát ahhoz, hogy hosszabban elmélyedjek az egymás elleni játék rejtelmeiben – így túl sok gyakorlati tapasztalatot nem is szereztem e témakörben. Alapvetően kétféle játékforma közül választhatunk: a szimpla hack'n'slash és a zászlógyűjtögetés közül. Meghatározhatjuk azt is, hogy mennyi utánpótlással (azaz járművel s emberrel) indulunk, így egész méretes (s érdekes) ütközeteket is össze lehet hozni. Az viszont nagyon nem tetszett, hogy hősi halált halt őrmink egy véletlenszerűen meghatározott helyen támad fel, ami egy zsúfoltabb pályán sorozatos elhalálozások egész sorába torkollhat. Sajnálatos...

Hát, körülbelül ez minden, amit az Army Menről érdemes elmondani. A lövöldözős/kommandós játékok lelkes és elhivatott rajongóin kívül


Egy ellenfél ugyan már kifeküdt, de nekem mégis van egy olyan érzésem, hogy ez a híd túl messze lesz...


A mocsárban békésen oszladozó ellenfelekből is látható, hogy Őrmi barátunk jó úton halad

mondjuk nem sok rajongóra számíthat az anyag – a már említett úriemberek viszont igen kellemes órákat fognak előtte eltölteni. A szürkeállományukat leterhelni kívánó PC tulajdonosok viszont nagy ívben kerüljék, mert ők bizony nem sok jóra számíthatnak. A látvány meglehetősen középszerű, az egyes pályák legfeljebb grafikájukban különböznek, az AI egész egyszerűen a csapnivaló a hangulat pedig... hát az valahogy nekem nem jött be. A Cannon Fodder a maga módján (s a maga idejében) sokkal élvezetesebb, játszhatóbb és eredetibb program volt, pedig isten tudja hány évvel ezelőtt adták ki. Egyértelműen pozitív kritikát legfeljebb a gépigény szempontjából érdemel, mivel ez igen szolidra sikeredett (ami egyébként a játékot elnézve érthető is). Ez pedig így magában azért egy kicsit kevés...

T.J.

army men

3DO/Ubisoft
http://www.3do.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Könnyen játszható és könnyen feledhető...

72%



"Kedves Szaddam! Szomorúan hallom, hogy még mindig Kuvaitban vagy. Elküldöm hozzád két eseti szakértőmet, hátha jobb belátásra bírnak. Mielőbbi felépülésedben bízva ölel régi barátod: George"

Nem tudom, ki hogy van vele, de mostanában kezdem kis szkepszissel szemlélni a modern repülőgép szimulátorokat. Igen nagy bátorságról tesz tanúbizonyságot az a kiadó, aki mostanában ilyesmi játék kiadásán töri a fejét, mert ha mással nem is, hát repülőgép szimulátorokkal manapság már végképp tele van a padlás. Ráadásul ez pont egy olyan



"Mögöttem robbant fel egy szerelembomba, hú-hú..." – illetve egy flare. Egyébként ennyit a fényhatásokról



Nem szeretem a kötöttségeket; inkább magam pakolom össze a cuccot

kategória, amelyben a konkurenciához képest különösebben újat nem igazán lehet nyújtani: a világon jelenleg rendszerben álló típusok száma igencsak véges, és már mindegyiket megnyergelhették a játékos vagy tíz másik programban. A szimulátorok ettől függetlenül élnek és virulnak, aminek egyetlen oka van: a PC-platform villámgyors technológiai fejlődése. Az évente megjelenő új processzorgenerációk egyre nagyobb sebességet biztosítanak, a 3D-gyorsítókártyák (illetve most már azoknak is következő generációi) pedig egyre tökéletesebb vizuális kivitelezést tesznek lehetővé – márpedig ez egyre újabb és újabb csapásmé erőket jelent a szimulátorok egén. (Meg azt, hogy a fejlesztők csúcsgépekre gyártják a játékaikat.)

Jelen program elkövetői, a Jane's Combat Simulations a kiváló Longbow-helikopter szimulátoraival már elég rendesen letette a névjegyét, tehát a fejlesztő már elég jó minőséget sejtet. (Még akkor is ha a legutóbbi repülőgép szimulátoruk, a Fighters Anthology leginkább a "tévedés" jelzővel minősíthető.) A program alapjául az US Army F-15E (Strike) Eagle vadászgépe szolgál. A modell már nem valami új, hiszen az első alapjául szolgáló prototípus már több mint negyedszázada repült először. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy egy elavult gépről lenne szó, hiszen az alaptípus továbbfejlesztésével és – elsősorban elektronikai – berendezéseinek folyamatos modernizációjával ma is kategóriájának legkorszerűbb képviselői közé emeli. Eredetileg vadászgépnek készült, de tulajdonságai miatt leginkább vadászbombázó (vagy modernebb kifejezéssel élve: csapásmérő vadászgép) szerepkörben csillogtathatja tehetségét. Na nézzük, mit tettek vele ebben a játékban:

MIELŐTT BELEVÁGNÁNK...

... szeretnék néhány megjegyzést tenni a prezentációra vonatkozóan. Nem tudom, hogy manapság hányan vettek közületek valami komolyabb repülőgép szimulátort, de akik megtették, azok tudják, hogy súlyos tudományok foglaltatnak bennük, mert a doboz súlya usque 5 kiló körül szokott mozogni. Nem volt ez másképp most sem: a játék magyarországi disztribútora által "magyarított" játékot teszteltem (ez azt jelenti, hogy magyarok a doboz hátoldalán levő fülszövegek, de egyébként a kézikönyv angol), és kilóra ugyan úgy tűnt, hogy a dobozban megvan minden. Kibontás után azonban némi hiányérzetem támadt: a CD-n kívül találtam egy méretes, olyan 3-400 oldalas Expert Flight Manualt és egy regisztrációs kártyát – mást semmit. Azért az ember elvárna egy billentyűzetkiosztást (netán sablont), egy referenciakártyát, vagy valami hasonlót. (A vásárlók érdekében merem remélni, hogy csak én voltam a tesztpéldánnyal ilyen szerencsés.)

A másik meghökkentő esemény installáláskor következett, ugyanis a játék kétféle módon telepíthető: a Casual választásával a repülési tulajdonságok, a valósághűség és a kezelés tekintetében jóval barátságosabbak lesznek, mint a szinte teljesen élethű Expertnél. Szeretek minél előbb túl lenni a "Telepítővarázsló" varázslatain, így tehát Express Installt választottam. Akkor kezdtem gyanakodni, hogy ezt mégsem kellett volna, amikor már a második cigaretta is elfogyott, és még mindig ment az installálás. A szerzők ilyenkor ugyanis azt a roppant kézenfekvő megoldást választották, hogy a CD-t kalap-kabát bemásolták a vinyóra (elvégre az még mindig gyorsabb). Ez ugyan nem rossz ötlet, de én nem támogatom. Custommal lehet kevésbé rémisztő méretű installt is kérni, amelyekre a szerzők igen diplomatikusan "apróbb szüneteket és töltögetést" ígérnek – hm, maradjunk annyiban, hogy mégis jobb az a 630 megás.

ELSŐ LÉPÉSEK

Az első negatív benyomásaimat már a fantasztikusan jó Intro is kezdte elhessegetni, aztán a főmenüből elvonultam gyakorolni, és ettől már kezdett lenyugodni a kedélyem. A Trainben begyakorolhatjuk a felszállást és leszállást, a navigálást, az irányított és irányítatlan levegő-levegő és levegő-föld fegyverek használatát, légi utántöltést – szóval minden manővert, amire harci helyzetben csak szükségünk lehet. A feladatról természetesen részletes szöveges eligazítást kapunk, illetve megnézhetjük a helyszínt. Különösen szórakoztató a legénység kiválasztása: jellemző az élethűségre, hogy az összes, valóságban is létező F-15 Eagle-t repülő század közül választhatunk, továbbá az





Talált-süllyedt! Éljen a Greenpeace, vesszen Jockey!

adatok szerelmeseinek nagy boldogság lesz, hogy a játékban megtalálhatjuk a századok részletes történetét megalakulásuktól (rendszerint a II. világháború idejétől) egészen napjainkig. Ugyan a program minden küldetéshez felkínál több előre meghatározott fegyverkombinációt, de természetesen módunk van önálló pakkok létrehozására is az amerikaiaknál rendszerben levő összes fegyverrendszerből. (A valósághűségre egyébként garancia



Éjszakai csendélet (?!)

lehet, hogy fő ténykedését tekintve a Jane's tulajdonképpen haditechnikával foglalkozó kiadó.) Kiváló ötletnek tartom egyébként, hogy az általunk létrehozott kombinációkat el is lehet menteni.

SINGLE PLAYER

Ha csak single player játékot akarunk játszani, akkor a gyakorláson kívül a főmenüben még három, a szimulátorokból már igen jól ismert lehetőség áll rendelkezésünkre: az Instant Action, az egyes küldetés, illetve a hadjárat.

Instant Action: Folyamatos küldetés az előre megadott paraméterek szerint. Saját csapatoknál meg kell adnunk repülési magasságunkat, a kívánt felszerelést, a kötelékünkben repülő gépek számát, valamintpilótik képzettségét és a kötelék formációját. Az ellenfélnél a hasonló paramétereken kívül még vagy 40-50 gépből kiválaszthatjuk a gépének típusát, megadhatunk földi célpontot, valamint a légvédelmet és annak képzettségét.

Single Mission: Egy küldetés teljesítése. Itt 15 különböző, előre megszerkesztett feladat közül választhatunk, amelyekben a legváltozatosabb, földi és légi célpontok elleni küldetésekben csillogtathatjuk tudásunkat. Akinek ez esetleg nem lenne elég, annak a szerzők mellékeltek egy kiváló küldetésszerkesztőt is, amelyekkel új missziókat generálhat. Itt nem árt megállni egy szóra, mert ez a program egyik legnagyobb erénye: a többi szimulátorban már eddig is találkozhattunk hasonló opcióval, de az F-15-éhez képest csak a nevük volt hasonló, mert én még soha nem láttam szimulátorban olyan küldetésszerkesztőt, amelyben ehhez hasonló szabadságfokkal tervezgethettünk kényünkre-kedvünkre különféle akciókat. Az ehhez hasonló cuccokat a szerzőik eddig jó mélyre süllyesztették előlünk a fiókjaikba, hogy alkalomadtán jó kis mission diskekkel újabb pénzt bűvöljenek ki az egyszeri vevő zsebéből.

Campaign: Hadjárat, azaz folyamatos küldetésekből álló karrier. Mondjuk itt nem szenvedünk a bőség zavarában, mert összesen két hadszíntér között válogathatunk: vagy az Öböl-háborúban poroljuk ki Szaddám és csatlósai nadrágját, vagy pedig 2002-ben, egy ultrakonzervatív iráni kormány ellen kell szigorúbban fellépnünk. A játék tulajdonképpen az egyes küldetésekben kapott feladatokat adogatja, csak állandóan variálja bennük a környezeti paramétereket (a bevetésben részt vevő gépek és a célpontok száma, napszak, stb.) Sajnos az eddigiek után itt azért egy kis keserű ízt érezhetünk a szánkban, mert nem lehet logikailag is összefüggő hadműveletről beszélni – csak küldetések egymást követő sorozatáról.

SASFIÓKA

F-15


Utánégetőcsóva, kondenzcsíkok, Sidewinderek – minden kulissza együtt a nagy égháborúhoz

MULTIPLAYER

Manapság már bármilyen stílusú játék elmaradhatatlan kelléke a többjátékos üzemmód. Nincs ez másként itt sem: az F-15-öt maximum nyolc játékos játszhatja helyi hálózatban és az Interneten keresztül, illetve soros porton keresztül ketten nyomulhatunk egymás ellen. A parti különböző paraméterei az Instant Actionhöz hasonlóan konfigurálhatók (napszak, fegyverzet, stb.), továbbá lehet kérni regenerációt is. A multiplayer-aréna nyolc részre van osztva, és mindegyik játékos választhat egy hívójelet és egy bázist magának (ha valaki olyan bázist választott, ami már foglal, az a kooperatív módnak felel meg, azaz egymást támogatva fognak játszani).

ÍTÉLET

Kis gondban vagyok az ítélethirdetésnél a cikk elején elhangzott sápítozás miatt – ugyanis maga a játék elképesztően jó! Megkíméllek benneteket attól, hogy elkezdem lelkendezve dicsérni a grafikát (ami egyébként még 3D-kártya nélkül is roppant kellemes), a műszerfal részletességét, stb. – de inkább nem teszem, mert a képek úgyis magukért beszélnek. A hangokról viszont mindenképpen illik megemlékezni: az aláfestő zene mondjuk valami másodosztályú heavy metal rövid pihenőkkel (mindegy, olyan-amilyen), a rádióforgalmazás és a többi hanghatás viszont tökéletesen sikerült. (Aki akarja egyébként a küldetésszerkesztőben akár saját hangokkal is díszítheti misszióját.) Mint az apró részletek szerelmese, nagyon tetszett a főmenü References pontja, ami egy hatalmas adatbázis a játékban szereplő mindennemű fegyverrendszer rendeltetésével, technikai paramétereivel és típustörténetével. Ezenkívül sorolhatnám még napestig a program erős pontjait, de teljesen felesleges lenne, mert szinte csak olyan van neki – minden téren kiváló. A kivitelezéséből adódóan egy apró kis baj azért van: a tökéletes élvezethez egy igen szépen feldíszített konfiguráció szükségeltetik hozzá.

F-15

Electronic Arts/Jane's
http://www.jane's.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

Egyelőre övé a trón a modern repülőgépszimulátorok között

94%

ŐRÜLET KÉT KERÉKEN

A MicroSoft természetesen nem hagyhatta annyiban, hogy a legjobban eladott autós játéka folytatás nélkül maradjon – és bizony milyen jól tette ezt! A hatalmas Monster Truckok tehát visszatérnek, és fényesebben csillognak-villognak, mint valaha. Óriási kerekek, szépen "kidekorált" kasztnik, egzotikus tájak – minden pálya mentén dolgozó olajkutakkal – bővült a tereptárgyak repertoárja. Vannak egyébként olyan tereptárgyak is, melyek alaposan beleszólhatnak a verseny alakulásába is, vegyük példának okáért azt az esetet, amikor egy hosszú tehervonat miatt kell egy átjárónál rostokolnunk. Egy ilyen robosztus járművel vandál ösztöneinket is az apró köveket a földutakon. A versenyek hangulatát egy amerikai módon túllelkesedett kommentátor biztosítja, olcsó poénokat sütve el (például szerinte halászni támadt kedvünk, amikor épp nyakig gázolunk a vízben). A legjobban az tetszett, amikor kajakra elmerültem: olyan az effektus, mintha a víz alól hallanánk a bemondót. versenyek és vannak a rallyversenyek. A lényeg tulajdonképpen mind a kettőn ugyanaz: áthaladni az ellenőrzési pontokon – a különbség csupán annyi,

MO




Lehet hogy így készülnek a kis Monster Truckok?


Mint a mellékelt ábra is mutatja, az autóversenyek ezen típusa meglehetősen rázós mulatság


Hulk Hogan stílusa a rally pályákon is célravezető

adva van, ami csak egy őrült versenyhez kell. A programhoz ugyan nem alapkövetelmény a 3Dfx kártya, de persze azzal mutatja meg a valódi arcát. (Mellesleg – ha jók az értesüléseim – ez az első játék, ami támogatja az új Voodoo2 chipsetet.) Talán az autók grafikája az, ami a leglátványosabban fejlődött: változatos textúra borításokat kaptak, és azon túl, hogy be vannak árnyékolva, még fénylik is a felületük. Az is meghökkentő, hogy a poligonos grafikával milyen szép gömbölyű gumiabroncsokat hoztak létre. Az említett gumik ráadásul elképesztően realisztikusan rugóznak – úgy csuklanak, ahogy azt a terep viszontagságai és a fizika törvényei megkívánják, és ráadásul még nyomot is hagynak a poros talajon. Mondani sem kell, hogy persze a helyszínek is tetszetősebb külcsínnel büszkélkedhetnek: egyrészt szebb a grafika (a tükröződő vízfelületek például igazán hatásosak), másrészt néhány objektummal – mint például a maximálisan kiélhetjük: a tárgyak nagy része nem igazán áll ellen egy öttonnás monstrumnak, így helyes kis csokorba gyűjthetjük például a kerítéseket vagy a villanyoszlopokat, elsodorhatjuk az útjelző táblákat vagy az út mentén felhalmozott gumiabroncsokat és ládákat. A hátrahagyott romok ráadásul ott is maradnak, és a további körökre akadályokat képeznek a többiek és jómagunk számára egyaránt. Az ütközések kihatással vannak autónk állapotára is (ha a grafikai opcióknál be van kapcsolva sérülékenység): frankón behorpad például a kasztni teteje, és egyre deformáltabb járgánnyal vagyunk kénytelenek versenyezni.

De hogy ne csak a grafikát méltassam, szólnék pár szót a hangokról is. Kezdjük a motorhangnál, ami szinte muzsika a fülünknek, hiszen igazi Bigfootról mintázták. Gyorsulásnál illetve fékezésnél a gumik által csapott zaj is jól kivehető: nyikorognak a kerekek a betonutakon, avagy ropogva morzsolják

A LEHETŐSÉGEK

A játékról alkotott első benyomásunk tehát mindenképp pozitív, de nézzük, mi a helyzet a versenyek menetét illetően! Sivatagos, avagy füves-fás területeken összesen 12 vadonatúj pályán indulhatunk, és (20-ból) 9 teljesen új kocsi közül választhatunk. Jó ötlet volt, hogy a játékhoz megvásárolták a WCW és nWo licencjogát, így most híres pankrátorok (mint például Hulk Hogan, vagy Sting) autóit vezethetjük. A kocsik amúgy is az összetörhetetlen felépítésű kolosszusokra emlékeztetik az embert, hiszen még az 5 méter mély vízből is ki lehet evickélni velük anélkül, hogy lefulladna a motor. Nehézségi szintből van három, ezt szintén a bejelentkezésnél kell meghatározni. A magasabb szint beállítása nem csak az ellenfelek tudását növeli, de a kocsink is "természetesebben" fog viselkedni. A versenypályák a szokásos módon két osztályba vannak sorolva: vannak a kör- hogy a körversenyeknél zárt a pálya, tehát több kört kell megtenni, míg a rallynál egy hosszabb táv van meghatározva, és azt kell teljesíteni. Található még három pályát, melyek mellett a Summit Rumble felirat olvasható: ez az üzemmód a játék harmadik és egyben új típusa, egy ún. "Enyém a vár" játék. Ezt a játékot kizárólag csak multiplayerben lehet játszani (maximum nyolcan), és nem a sebesség a lényeg, hanem pontozásra menő küzdelem zajlik az adott ring birtoklásáért. Az eredményünk attól függ, mennyi ideig sikerült bennmaradnunk, illetve hogy ellenfeleink hányszor löktek ki minket.

Ha a hagyományos pályákon egyjátékos módot indítunk, alapban két ellenfél van kijelölve, azonban a pályaválasztásnál (a Computer Opponents ikonnal) beállíthatunk többet is. Ha jól emlékszem, az előző részben még nem volt változó időjárási tényező sem, most viszont szinte nincs olyan "természeti csapás", amit ne tudnánk beállíta-

ni. Versenyezhetünk felhős ég-nél, szürkületben, ködben, eső-ben, hóban, vagy éjszaka is. Kü-lön van egy koromsötét opció is – na ezt érdemes kipróbálni, tényleg csak annyit láthatunk, amennyit a fényszórónk, illetve a többiek fényszórója látni en-ged. A lámpák grafikai kivitele-

NSTER TRUCK MADNESS 2


Éjszakai tumultus a kanyarban


A Monster Truckok tengeralattjáróként is beválnak


Ennyi ellenfél bekapcsolásához azért nem árt egy izmosabb PC

zése nagyon klassz: nem csak a terep világosodik meg, de a fény csóváját is láthatjuk. Bár az el-ső fényszórók jól vannak védve, és így a tetőn elhelyezettektől eltérően sosem törnek ki, azért ha már alaposan eldeformáló-dott a kasztni, jól látni, hogy azok is félrevisznek. Sötétben egyébként a Monster Patrol ko-csi néz ki a legjobban, a reflek-torain kívül egy piros villogó kö-röz a tetején. De kanyarodjunk vissza egy kicsit még az időjá-rásra! Esős időben csapkodnak a villámok, dörög az ég, és per-sze az útviszonyok is megváltoz-nak. A hatalmas kerekek jócs-kán felcsapják a vizet, és job-ban csúsznak a felázott sárban. Az mondjuk azért elég érdekes, hogy még a sivatagba is "ren-delhetünk" hóesést... A télies időjárás természetesen a tavak halmazállapotára is kihatással van: ilyenkor nem elsüllyedni, hanem csúszkálni fogunk.

A Monster Truck Madness 2 nyilvánvalóan az arcade verse-nyek kategóriájába tartozik, te-hát nincs olyan precíz kocsikra szükségünk, mint mondjuk az F1 GP2-ben, de azért itt is van né-hány műszaki dolog, amin a jobb eredmény érdekében fino-míthatunk. Ha rákattintunk a Garage menüpontra, három dol-got láthatunk. Állíthatunk a gu-mik mintázatának a mélységén, a váltó áttételeinek az arányán, és végül a felfüggesztések ke-ménységén. Legfőképp az nem mindegy, hogy milyen váltót használunk, hiszen egy Summit Rumble versenyhez például jobb egy jól gyorsuló kocsi, míg egy körversenynél inkább a maga-sabb végsebességre érdemes koncentrálni.

A KEZELÉS

Az irányítás maradt a régi, most is ajánlott a joystick hasz-nálata. Ha nincs ilyenünk, a kurzorgombokkal kanyarogha-tunk, az A-val és a Z-vel pedig válthatunk. Sajnos manuális váltás esetén a gép elég nehe-zen veszi be a rükvercet – nem tudom mi értelme van annak, hogy teljesen le kell fékezni a kocsit, s csak utána kapcsolha-tunk hátramenetbe. Tízfajta né-zet közül választhatunk, melyek között V-vel, vagy a Ctrl+szám-billentyűkkel válogathatunk. Megújult, kissé realisztikusabb lett a belső nézet, bár sajnos a műszerfal továbbra is csak 2D-s "lapként" van elénk varázsolva. Annak ellenére, hogy a belső nézetből is lehet nézelődni (in-sert/delete/numerikus +), azért természetesen most is jóval használhatóbbak a külső néze-tek. A követő nézetnél a nume-rikus + és – gombokkal a rálá-tás szögén is változtathatunk. A poén kedvéért néha megszólal-tathatjuk a dallamkürtöt (Spa-ce), vagy ki/bekapcsolhatjuk a fényszórónkat (L). A kocsi irá-nyításán kívül még van néhány igen fontos billentyű, közülük a leglényegesebb az F, amivel az ún. keresőt kapcsolhatjuk be. Ez mutatja, merre kell keres-nünk a következő ellenőrzési pontot (koromsötétben például csak erre támaszkodhatunk). Néha hasznos lehet a térkép is, amit a Tabbal jeleníthetünk meg. Aztán előfordulhat, hogy olyan hasadékba vagy tóba esünk, ahonnan nincs kiút – ilyenkor muszáj segítséget hív-nunk, amit a H-val, azaz a heli-kopter igénylésével tehetünk meg.

EPILÓGUS

A Monster Truck Madness 2 végső értékelésnél egy kicsit gondban vagyok, ugyanis nekem például nagyon tetszett. Ugyan-akkor azoknak is igazuk van, akik azt mondják, hogy nem sok minden változott. Egy új prog-ram mindig igyekszik kihasznál-ni az éppen elérhető legmaga-sabb technikai színvonalat, ezért a 3D-kártyák támogatásá-val nincs semmi meglepő ab-ban, hogy a grafika nagyságren-dileg jobb lett, de ezt leszámít-va valóban nincs sok fejlődés. Főként azt lehet hiányolni, hogy nincs valamilyen "karrierista" üzemmód – mindössze külön-kü-lön megnyerhetjük a futamokat, és ezzel kész. Ha valakinek vis-zont ennyi is elég, és Monster Truckozásra vágyik, ennél a já-téknál biztosan nem fog jobbat találni.

V.Z.

monster truck madness 2

Microsoft/Terminal Reality

http://www.microsoft.com/games/monster

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

Egy gyönyörű versenyjáték, egy kicsit kevés üzemmóddal

87%

MECH ÉLEK, AZ EZERMESTER
HEAVY GE

Robotech, Mekton, Battletech...bizonyára sokaknak már ismerősen csengenek e nevek. Akiknek mégsem, azoknak megemlíteném a Transformers nevű rettenetet is – erről már mindenkinek eszébe juthatnak a bazi nagy robotszörnyek. Illetve a robot megnevezés nem igazán pontos, elvégre ezeket a hatalmas harci gépeket emberek vezetik, méghozzá az esetek túlnyomó többségében őzikeszemű manga-leányzók. Ez a sajátos őrület (aki vitatkozna az őrület megnevezéssel, az vegyen kezébe egy amerikai képregény vagy játék-katalógust és lapozzon bele – tanulságos élmény) ugyan Japánból indult ki, ám hamarosan Uncle Sam is felfigyelt a dologra. A többit már mindenki kitalálhatja: szerepjátékok, rajzfilmek, könyvek, bögrék, kártyajátékok, gusztustalan mű-



Ugyan a célkeresztől és a célpont jelzőtől nem látok egy szót sem, de a találat biztos

anyagfigurák valóságos özöne zúdult az ifjabb korosztály nyakába. Engem jóideig a hányinger kerülgetett ettől a stílustól, a piros kamionból jóságos robotbácsivá változó Transformereket meglátnom és megutálnom egy pillanat műve volt. Az utóbbi időben viszont volt alkalmam az eredeti japán filmeket, illetve néhány igényesebb Battletech-könyvet áttanulmányoznom, s ezek alapján már nem is tűnt olyan rettenetesen debilnek a dolog. Mi több, a már emlegetett Battletech világon játszódó Mechwarrior 2 szerintem egyike a leghangulatosabb és legeredetibb harctéri "szimulátoroknak". Alighaem a Heavy Gear alkotóit is ennek a sorozatnak a sikere ihlette meg, hisz művük határozottan emlékeztet a Mechwarriorra. Mondhatni kísérteties a hasonlóság. Ez persze nem lenne baj, főleg akkor nem, ha az eredeti ötlethez ezt-azt még hozzá is tenne az utód.



A gaz ellen kezd különféle pacsuli színeket ölteni – s ez jó jel!

EZ MI?!

Az igazat megvallva ez volt az első gondolat, ami a Heavy Gear közelebbi szemlevételezésekor felmerült bennem. Merthogy első pillantásra igen randának tűnt a program. Mielőtt még bárki is végleg leírná, azért két apróságot megemlíteném a védelmében. Először is közvetlenül az Incoming valamint a Forsaken után tekintettem meg a programot, s ez nem igazán kedvezett őkelmének. Másodszor pedig a Heavy Gear már tavalyi játék, csak épp Európába bő fél éves késéssel kezdték el forgalmazni. Ez pedig igen nagy öngólnak bizonyult, hisz e rövid idő alatt hallatlan fejlődésen mentek át a 3D-s játékok. Persze a tény ettől még tény marad: a Heavy Gear engine-je fölött igencsak eljárt az idő. Jómagam D3D mellett tekintettem meg a játékot, s örömujjongásra bizony nem sok okom akadt. Először is a fény, füst és ködeffektek valahogy kimaradtak a játékból – holott ezek jelentik a különféle gyorsítókártyák tán legnagyobb vonzerejét. Illetve egy fényeffekttel találkoztam: néhány lövedék bazi nagy világos háromszögeket varázsol a talajra. Eleinte programhibára gyanakodtam, ám hamarosan rádöbbentem, hogy ez előre megfontolt szándékból elkövetett rosszhiszemű kódolás műve (esetleg a videokártyámmal nem egészen kompatibilis a játék, bár eleddig nem voltak ilyen gondjaim). A második komoly kultúrsokk akkor ért, mikor az első ellenséges robot... akarom mondani gear megsemmisítésekor egy ritka igénytelen sprite-animáció jelképezte a robbanást. Na, ezek után már kezdtem kissé szkeptikusan szemlélni a Heavy Geart. Azt ugyan el kell ismernem, hogy maguk a textúrák (különösen a havas hegyoldal) alacsony felbontásuk ellenére is pofásak s magukra a harci gépekre sem lehet egy rossz szavam se – ám mindezek ellenére sem vagyok kibékülve a grafikai megvalósítással. Nekem a Mechwarrior 2 3DFX-verziója jobban tetszik a Heavy Gearnél, holott ez az-



A bulldózer textúrája és kidolgozottsága némi kívánnivalókat hagy maga után

tán nem egy friss darab. Egy szó mint száz: grafika szempontjából szerintem a játék egyáltalán nem üti meg a 98-as színvonalat. Ugyanakkor a már említett problémáknak akad egy pozitív vonzatuk is: az igen szolid gépigény. A játék egy 16 Mb-os P90-en is tökéletesen elfut, ami igen nagy ritkaság a mostanság megjelent 3D-s játékok között.

A POZITÍV MEGLEPETÉS

Ez akkor ért, mikor viszolygásomat legyőzve kissé jobban belemélyedtem a játékba. Rá kellett ugyanis jönnöm, hogy maga a Heavy Gear cselekménye és hangulata igen kellemesre sikeredett. Maga a háttértörténet is egész eredeti: a távoli jövőben járunk, egy Terra Nova nevezetű bolygón. Ez valaha a hatalmas Terra-Birodalom gyarmata volt, ám annak a lakói a telepesek sajátos szokása szerint kikiáltották függetlenségüket. E kopár világ harcias lakosai amúgy nem hívei a

békés egymás mellett élésnek, ugyanis valaki ellen mindig hadat viselnek (ez a nagyobb választék híján a környező rendszerekben sündörgő terra seregekre és saját magukra korlátozódik). Most épp a Terra Nova egészét uraló két szövetség/érdekcsoport készül egymásnak ugrani: az Északi Konföderáció városállamai valamint a Déli Egyesült Államok.

Aki részletesebben is kíváncsi Terra Nova történelmére, az nyugodt szívvel nézegesse át a CD-n található infokat, nem fog csalódni. A világ történelme, a fontosabb karakterek és még az egyes gear-ezredek (!) is oly aprólékosan és részletesen ki vannak dolgozva, hogy az valóban párját ritkítja. Mégis a remekül kidolgozott hadjárat-rendszer volt az, ami igazán megfogott a játékban. Először is lejátszhatunk egy előre kidolgozott, nagyjából lineáris történetet (ami szerény véleményem szerint igen ötletes és szórakoztató), melyben az Északi Konföderáció egy fiatal tisztjeként kell átvészelnünk a korlátozottnak egyáltalán nem nevezhető harci cselekményeket. Ez eddig tiszta sor. Ami igazán érdekessé tesz a dolgot az az, hogy a harcedzett játékosok kedvükre generálhatnak maguknak különféle hadjáratokat – saját gearekkel és missziókkal. Ezek a hadjáratok egyébként igen logikusan felépítettek, például néhány komolyabb bázis elvesztése után nem csak hogy ellenfelünk egy nagy halom győzelmi pontot kap, hanem hadseregünk veszít az utánpótlásából is. Ez pedig úgy jelentkezik magában a játékban, hogy az elkövetkezendő küldetések során néhány komolyabb fegyvert már nem használhatunk. S ez csak egy kiragadott példa, még számtalan hasonló kedves meglepetés várja a dicső hadvezéreket...

MECH-WARRIOR VS. HEAVY GEAR

Ami a grafikát illeti, itt ha egy orrhosszal is, de a Mechwarrior 2. viszi a pálmát. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heavy Gear élvezhetetlenül csúnya lenne, csak épp messze nem használja ki a gyorsítókártyákban rejlő lehetőségeket. Ezt a témát már eleget boncolgattam, úgyhogy inkább továbblépek.

Hangulat. Ebből a szempontból a Heavy Gear messze ver minden hasonló játékot. S nem csak a már említett hadjárat-rendszer illetve a remekül kidolgozott s tálalt háttértörténet (vagy inkább háttértörténelem?) miatt. Maguk az egyes küldetések is sokkal változatosabbak és érdekesebbek, mint bármely más hasonló stílusú játékban. Kötelékünk tagjai néha valóságos kis vitákat vágnak le a harc hevében, s nem egyszer a misszió kellős közepén kapunk teljesen új parancsokat illetve feladatokat (e szempontból egyébként a Heavy Gear igen nagy hasonlóságot mutat egy másik Activision játékhoz, a Battlezone-hoz). A pilótafülkéből kikászálódva mindig részletes tájékoztatást kapunk a hadműveletek aktuális állásáról, a harci zónákról illetve a veszteségekről. S akkor még nem is szóltam az olyan apróságokról, mint a gyakorló-küldetésekben felbukkanó tapló kadéttársunkról vagy a ritka idegesítő stílusú kiképzőtisztről. Szóval a hangulatra tényleg nem lehet egy rossz szavam se.

Az irányítás szintén igen korrektnek mondható, hisz gearünk meglehetősen egyszerűen vezethető jószág. Az egérrel forgatjuk a törzset és irányítjuk a fegyvert, míg a billentyűzetről adjuk meg a haladási irányt – pofonegyszerű. Újdonság viszont, hogy lépegetőnk végszükség esetén akár kerekeket is "növeszthet", így lényegesen gyorsabbá, ugyanakkor nehezebben irányíthatóvá válik. Ez mondjuk elég érdekes megoldás... Egy biztos: a Heavy Gear könnyen kezelhető és megszokható játék, viszont túl sok forradalmi újítást nem tartalmaz. Egyedül az zavart, hogy időnként csak a legnagyobb nehézségek árán tudtam kiszúrni az aktuális célpontot jelölő bazi nagy keret és a hasonló paraméterekkel megáldott célkereszt között megbúvó távoli ellenséget.

Hogy mindezek után melyik játék a jobb? A fene se tudja, minkettőnek megvan a maga hangulata s a saját műfajában mindkettő a legjobbak közé tartozik. Nekem, szigorúan szubjektív szempontok szerint ugyan a Mechwarrior 2. áll közelebb a szívemhez, de a Heavy Gearrel is nagyon jól el tudtam szórakozni. Ugyanakkor viszont azt sem tagadom, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok mellett a Heavy Gear még a "rút kiskacsa" hasonlatot is csak nagy jóindulattal érdemli meg. Az pedig, hogy az Activision mi a francért jegel hónapokon át egy olyan programot, mely műfajából adódóan szinte naponta veszít értékéből, számomra rejtély. Meggyőződésem: ha a Heavy Geart még karácsony előtt kiadják, nagyot kaszálhattak volna. Most viszont, a Battlezone és a hamarosan megjelenő új Mechwarrior epizód ellenében alig hiszem, hogy megállja a helyét a játék.

T.J.



Az ellenfél igen taktikátlanul nem használta ki a természetes fedezékeket – és ez hiba volt tőle



Ez a gear nyilván igen vallásos természetű, mert más magyarázatot nem tudok kitalálni ehhez a fura pózhoz



Nocsak. A játékban mégis akad elvétve ködeffekt

heavy gear

Activision

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95

Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

Mechkésett Mechwarrior-koppintás

75%

INCOMIN

SZEMFÉNYVESZTÉS!

Mióta Wells apó megírta a "Világok Harca" című könyvét (ennek idestova már 100 éve), a Földet elözönlő idegen lények inváziója számtalan könyv, novella, film, képregény, s újabban számítógépes játék alapjául szolgált. Mi több, a Marsról jövő kis zöld lényekről szóló hangjáték hatására a 30-as években egy amerikai kisváros teljes lakossága futott sikítva szerteszét, ami alapvetően két dologra enged következtetni: 1. az Egyesült Államokat igen érdekes népek lakják; 2. a jelek szerint ez egy igen hálás téma. Alighanem ez utóbbi ténynek köszönhető, hogy a Rage Software legújabb akciójátéka, az Incoming is a "jönnek-az-Ufok-jajistenem-mentsük-meg-gyünk" problémakört feszegeti. Ez persze így magában még nem lenne baj, ám néhány percnyi játék után rögtön déja vu-érzés lett úrrá rajtam: ezt én már valahol láttam. Egész pontosan egy moziban. Még pontosabban egy Independence Day nevezetű filmben. Egészen pontosan egy Independence Day nevezetű filmszerű izében. Akinek már volt szerencséje ehhez az akármihez, azt bizonyára most nagyon mély gyanakvással viseltetik az Incoming iránt. Ami azt illeti, a gyanúsan hasonló sztorin kívül még számos közös vonás akad e két, ugyancsak különböző műfajba tartozó darab között: mindkettő igen ostoba, igen látványos és igen kevés szellemi erőfeszítést igényel. A Incoming viszont, szellemi szülőatyjával szemben, a maga műfajában rendkívül jó. Mondhatni a legjobbak egyike. Először is a grafika valami csodálatos. Esküszöm én unom a legjobban, hogy a mostanság megjelent 3D-s játékok jelentős részét (Sub-Culture, Dark Omen, Forsaken, hogy csak néhányat említsek) efféle TV-Shop hangulatú jelzőkkel kell említenem, de hát ez van... Azt persze már most megjegyezném, hogy az Incoming már nemigen hajlandó elindulni gyorsítókártya nélkül. Ami szerintem nem egy bölcs húzás, mivel az előző oldalakon kivesézett (vagy azután – hiába, a tördelő nagy úr) Forsaken már bebizonyította, hogy kellő programozói tudással lehet olyan engine-t írni, ami egy mezei PC-n is "eldöcög". Ugyanakkor viszont az is igaz, hogy a Rage Software programozóinak sikerült ezekből a sokat emlegetett gyorsítókártyákból kihozni a maximumot. Meg merem kockáztatni: az Incoming nem éri el a játéktermi automaták szintjét – hanem felülmúlja azokat. A sebesség szempontjából ugyan még a Sega és egyéb automaták javára billen a mérleg, ám a textúrák kidolgozottságában, a különböző fényeffektekben s nem utolsó sorban a hanghatásokban már az Incoming a nyerő. Alig hiszem, hogy létezik ennél nagyobb élvezet egy vérbeli akciójátékos számára. A gépigénnyel kapcsolatban azért még megjegyezném annyit, hogy az Incoming nem elégszik meg egy jobb gyorsítókártyával, őkelme nagyon szereti az izmos processzorokat is. Még a


A Nagy Honvédő Háború természetesen most is az ellenfél szülőföldjén fejeződik be

doboz hátoldalán díszelgő "Pentium 166MMX recommended" felirat sem felel meg teljesen a valóságnak, igazán sima és folyamatos scrollra szerintem 200-233 MHz alatt nem igazán számíthatunk. (Sorry, nem én írtam a programot...)

CSAK A HALOTT UFO A JÓ UFO

Voltaképp a fenti mondat tökéletesen fedi a játék alaptémáját, ám a bölcs cikkíró nem intézi el efféle népies szólással a kerettörténet kifejtésének soha vissza nem térő lehetőségét... Na szóval: 2008-ban járunk, a Föld szépen prosperál, pufók arcú kisfiúk játszanak a derűs kék égen fodrozódó bárányfelhők alatt – szóval mindenki teljesen happy. Egy ideig. Merthogy elkezdenek szaporodni az UFO-észlelések, melyeket a kormány bátor helytállással nem vesz komolyan. Egy ideig. Merthogy az idegen lények egyszercsak lecsapnak a Holdon lévő kísérleti űrbázisra, s ez merőben új helyzetet teremt. A nagyhatalmak rögtön össze is fognak (ilyet mondjuk a nagyhatalmak nem nagyon szoktak csinálni, de ez más lapra tartozik), s közösen létrehoznak egy katonai szervezetet, aminek fő célja az idegen lények megrendszabályozása és megfigyelése lenne. E nagyon hosszú nevű szervezet (röviden A.B.A.T.A., teljes nevéről inkább nem nyilatkozom, mivel a kézikönyv elmondta az asztal mögé) rögtön be is fészkeli magát a kies Kenyába, s nekiáll egy komolyabb kutatóbázis felhúzásának. Persze a földönkívülieket sem olyan fából faragták, hogy csak úgy ölbetett kézzel tűrjék a Földiek sanda szervezkedéseit, így rögtön létre is hoznak egy bázist az Antarktiszon. Aztán megindulnak. De nagyon. Szóval valahol itt csöppenünk bele az eseményekbe...
Általában ilyenkor szoktam a "nem kell megijedni, annyira azért nem egyszerű a történet" szófordulathoz, ám ez most sajna nem igazán lenne helytálló. Az igazság


Az effekteknek hála, kezdem elég rózsaszínben látni a világot

az, hogy a játék lényege két szóban összefoglalható: menj és lőj. Legalábbis az Arcade módot választva ez a helyzet, ilyenkor kiválaszthatunk egy tetszés szerinti járművet, egy helyszínt és már neki is állhatunk a gaz ellen irtásának. Van Hi-Score táblázat, vannak felszedhető extrák, történet viszont nincs. Nem baj, a robbanások így is szépek...

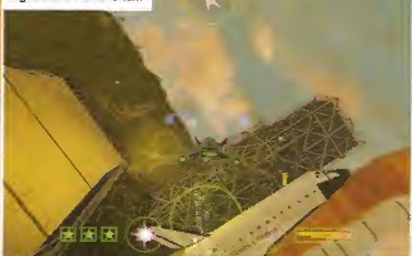
A kissé összetettebb szórakozásra vágyók választhatják az Action Campaignt is, ekkor hat egymást követő pályán (pályánként 10-10 különböző szint) kell az idegeneket megrendszabályoznunk, s a végső győzelem kivívása után még négy "extrapálya" következik. Jómagam ezek alapján egy dögunalmas megyek-a-helikopterrel-oszt-lövök játékmenetre számítottam, ám az arcomba robbanó őskáosz hamar felvillanyozott. Először is az Incomingban a legkülönbözőbb féle és fajta járművek volánja mögött jeleskedhetünk, a Cobra harci helikoptertől kezdve a légelhárító ágyún át egészen a légpárnás járművekig. Az egyes szinteket nem csak az alánk rakott járművek különböztetik meg egymástól, hanem – kéretik nem nevetni – bizonyos feladataink is lesznek. Van ahol egy idegen anyahajót kell lelőnünk, van ahol konvojt kell kísérgetnünk, s van ahol egész egyszerűen csak egy tárgyat kell elszállítanunk a kijelölt helyre. Ufogyilkos víg napjaink a már emlegetett A.D.A.T.A. bázisnál kezdődnek, s az idegenek bolygóján végződnek, illetve a már említett extra-pályákon még meg megmenthetjük a Földet négy halálos vírusbombától is. Az igazat megvallva úgy éreztem magam a játék közben, mint egy régi szép napon, mikor enyhén kapatos állapotban néhány cimborámmal betenferegtem (az akkor még üzemelő) Wizardsba, s megpróbálkoztunk néhány automatával dűlőre jutni. Időnként elvesztettük a fonalat, ilyenkor már nem nagyon tudtuk, hogy mire, miért, hogyan és mivel lövünk – de azért remekül szórakoztunk. Valahogy a Incoming hangulata is ehhez hasonlatos: mire megszoknám a helikopter irányítását, már egy tankban találom magam, a következő pillanatban pedig már egy űrhajóban ülve aprítom az ellenet. S mindeközben egy percre megállás nincs, záporoznak körülöttünk a lövedékek, újabb és újabb radarjelek tűnnek fel a monitoron, az ellenfelek pedig valóságyal özönlenek. A félreértések elkerülése végett: ezt nem kritikának szántam, szerintem igenis megvan a hangulata ennek a játékstílusnak is.

A megszállott C&C-rajongók választhatják a Campaign Tactics játékot is, ez nagyjából megegyezik a szimpla hadjárattal, csak a készítők belecsempésztek egy felülnézeti tili-toli játékot is néhány szint közé. Na, ez az amit nem kellett volna annyira erőltetni. Ez a huszadrangú "taktikai" aljáték körülbelül annyira hiányzik az Incomingból, mint pörköltből a mazsola. Az igazat megvallva nem is részletezném ezt a részét a programnak, mivel a jóérzésű játékosok taktikai-panelre vetett első pillantás után az ESC gombhoz fognak kapni. S maximálisan igazuk lesz.


A Ráday Mihály-túra keretében Egyiptom földjén is elbánunk a gonosz műemlékrombolókkal


Az idegenek egyik tankja megismerkedik az emberiség egyik jeles találmányával, a hőkövető rakétával


Az űrsikló védelmének kulcsai az igen bájos tűzerővel rendelkező légvédelmi ágyúk...


... de azért nem árt a légteret sem ellenőrizni

Természetesen a multiplayer-megszállottaknak sem kell csalatkozniuk a programban, a jól megszokott hálózati opciókon kívül még egy igazi érdekesség is vár rájuk: az osztott képernyős játék. Maga a szándék minden bizonnyal nemes, ám a megvalósítás valahogy nem az igazi – szerintem a 24 collos monitorok és PII 400-as processzorok tömeges elterjedéséig valahogy nem igazán kéne efféle debilségekkel próbálkozni. Volt alkalmam ugyanis egy 14 colos monitoron megtekinteni ezt az osztott képernyős játékot, s valahogy kicsit Gameboy-feelingje volt a dolognak...


Efféle látvány edig csak a játéktermekbe járók osztályrésze volt


Osztott képernyőn így fest a dolog, de ez csak komolyabb erőművek birtokosainak ajánlott

HÉHA, MÁR ITT TARTOK?

Nnnn, lassan elérkeztem a cikk végére s még egy szót sem ejtettem magáról az irányításról. Mentségemre legyen mondva, hogy ez nem lesz egy túl hosszú történet, mivel az Incoming legfeljebb külsőre mutat hasonlóságot a szimulátorokkal. Összesen nyolc billentyű használatával is tökéletesen kezelhető a játék, bár szerintem egy jobb joystick nagyon erősen ajánlott a boldoguláshoz. Az egérrel történő játék ötletét lehetőleg a kezdetek kezdetén vessük el – az efféle bohó ötleteket nem igazán tolerálja a játék. Egyébként járművenként max. 2 fegyverrel rendelkezhetünk, tehát arzenálunk kiismerése sem lesz egy bonyolult dolog.

Más nem is maradt hátra, mint az értékelés, ami úgyszintén nem igényel különösebben hosszas kifejtést. Az Incoming ugyanis gyönyörű, hangulatos és rendkívül profi – de a borzalmas taktikai részek és különféle küldetések ellenére is "csak" egy lövöldözős játék. Szürkeállományunkat körülbelül annyira terheli le, mint egy különösen fantáziátlan mosóporreklám: ellenfeleinkben az intelligencia leghalványabb szikrája sem csillan meg, különösebb stratégiai érzék pedig még a legkörmönfontabb feladatok megoldásához sem szükséges. Igazán hosszútávú szórakozást én épp ezért nem is remélek tőle, ám biztos vagyok benne, hogy ráérő perceimben sokszor elő fogom venni, mivel a maga műfajában a legjobb. Illetve a Forsaken megjelenéséig a legjobb volt...

T.J.

Incoming
Rage Software
http://www.rage.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE	BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95, 3D-gyorsítókártya, SB-kompatibilis hangkártya

Minden idők egyik legszebb PC-s játéka – leszámítva a Forsakent

90%


A föld alatti fogócska kezd egy kicsit öncélúvá válni – hol a francban van az arany?


Az őrrobotok szemlátomást nem tisztelik a szabad vállalkozás (értsd: fosztogatás) állampolgári jogát

Morcos űrszekerek

FORSA

Hm. Nos igen. Valahogy nem igazán akarózik megjönni az ihlet, midőn az X+1-edik 3D-s lövöldözős játékhoz kell(ene) valami blikkfangos bevezetőt kerekíteni. A különféle gyorsítókártyák elterjedése óta e műfaj virágkorát éri, ennek folyományaképp CoVboy szakajtószámra hordja íróasztalára a tanulságosabbnál-tanulságosabb programokat. A huszadrangú játéktermi átiratoktól kezdve a Quake-klónokon át egészen az autóversenyekig van itt minden, mi szem-szájnak ingere. Meg akadnak szép számmal olyan anyagok is, melyek semminek nem ingerei, legfeljebb a jobb sorsra érdemes cikkíró vagy játékos lelki békéjét zúzzák össze az iszonytató gépigénnyel, együgyű történettel és po- csék engine-nel. Mindemellett mostanában egy különösen fura hóbortnak is hódolnak a szoftverfejlesztő cégek: régi, nagysikerű játékokat dolgoznak fel ismét. Példának okáért a Battlezone is efféle próbálkozás (méghozzá igen sikeres próbálkozás), s a hírek szerint hamarosan várható az Asteroids felmelegítése is. De említhetném a Forsakent is, mely kísértetiesen emlékeztet egy ősrégi 3D-s űrhajós/lövöldözős játékra. Egész pontosan a Descentre célozgatok, mely egyike volt az első, teljesen térbeli programoknak (az igazi C-64/Spectrum veteránok persze emlékezhetnek még egy Total Eclipse nevezetű játékra is, de ennyire azért nem akarok a múltba révedni). Az alapképlet meglehetősen egyszerű: mindenféle labirintusokban kellett egy űrhajóval bolyongani, s irtani a különféle vektor-retteneteket. E nagyívű és változatos koncepció alapján körülbelül annyi szórakozást vártam a Forsakentől, mint egy különösen leépült választási vitaműsortól. Vagy még annyit sem.

TÉVEDNI EMBERI DOLOG...

Az igazat megvallva a hangulat az, amit a legtöbb mostanság kiadott akciójátékból hiányolok. Lehet hogy bennem van a hiba, de a gaz idegeneket/orkokat/maffiózokat/birodalmi rohamosztagosokat szétláncfűrészelő fogpasztareklám megahősök bőrébe valahogy nem igazán akaródzik belebújnom. A Redneck Rampage alkoholista főhőse vagy a Quake (szigorúan csak az első rész) okkult beütésű cselekménye ugyan üdítő színfolt mind a mai napig, de az akciójátékok túlnyomó többségében a kreativitás és fantázia legapróbb szikrája sem villan fel. A Forsakenről ugyanez a legnagyobb rosszindulattal sem mondható el, kalandjaink ott kezdődnek, ami a más játékban legfeljebb a Game Over felirat hátterében látható: a porrá égett és lakatlan Földön. Eme sajnálatos állapot egy balul sikerült nukleáris kísérlet eredményeképp állt be, bár ez a cselekmény szempontjából nem bír különösebb jelentőséggel. Az már annál inkább, hogy a kopár felszín alatt, mindenféle alagutak és rejtett bunkerek mélyén még akad néhány mozdítható értéktárgy. Ennek köszönhetően szerencsevadászok, kalózok valamint dühöngő őrültek egész serege rohanta meg az amúgy is katasztrófasújtotta bolygót mindenféle repülő/lebegő járművekkel felfegyverkezve. Ez persze nem igazán nyerte el a kormány tetszését, akik őrrobotok és egyéb csúnyaságok bevetésével próbálták elejét venni a tulajdonátrendezésnek. Mindezek után már sejthető, hogy a Forsaken alapcselekménye nem egy bonyolult darab: adott egy zsákmányra éhes kalandor (ezek lennénk mi), s néhány hátráltató tényező (ez minden, ami/aki nem mi vagyunk és lő). Egyébként már "hősünk" kiválasztásánál is tapasztalható az egész programot átlengő fekete humor, mivel meglehetősen érdekes figurák között válogathatunk. Az ultrafeminista zsoldosnőn még nem ütköztem meg különösképpen, ám az enyhén pszichotikus ex-zsaru beszólásait hallva már szapora csuklás vett rajtam erőt. A kedvencem mégis az a motoros, aki rég elporladt cimboráját oldalkocsijában tárolva kóricál fel s alá. Összesen 16 hasonlóan egyedi karakter és jármű között mazsolázhatunk, s természetesen minden figurához saját "szókincs" dukál.

A sztori és maguk a szereplők tehát teljesen rendben vannak, s ami ennél is fontosabb, maga a játékmenet is a tökéletesség határát súrolja. Először is az egyes pályák rendkívül változatosak, rendkívül hosszúak és mindenek fölött rendkívül sok van belőlük. Számszerint 15, az elhagyatott metróállomástól az épp kitörni készülő vulkánon át egészen az azték templomig terjed a választék. Van ahol logikai feladványokkal kell viaskodnunk, míg máskor a szoros időlimittel gyűlik meg a bajunk. Egy dolog viszont minden pályában közös: ez pedig a különféle őrdroidok és konkurens fosztogatók mindent elsöprő hordája. A zegzugos folyosók között bujócskázva egy perc megállás sincs, a gaz ellen folyamatosan támad minden elképzelhető fegyverrel. Az összhatás egyszerűen... tökéletes. Nincs rá jobb szó. A labirintusok mélyén szinte kalusztrofóbiás érzés tör a játékosra, a remekül eltalált




Hohó, kezd komoly forgalmi dugó kialakulni ebben a kies alagútban


Hopp, míg nem figyeltem, átmentem volna a Battlezone-ba?...

aláfestő zenét és grafikát pedig hosszú hasábokon keresztül méltathatnám. Eleddig nagyon kevés olyan akciójátékkal hozott össze a sors, mely minden ízében ennyire profi és hangulatos lett volna. Nyugodtan állíthatom: a Forsaken alkotói mindent kihoztak ebből a 3D-s/emberszimulátor témából, amit ki lehetett hozni.

A (MAJDNEM) TÖKÉLETES JÁTÉK?

Az első elementáris erejű meglepetés a gépigénnyel kapcsolatban az volt, hogy a játék futtatásához egyáltalán nem alapkövetelmény a 3D-s gyorsítókártya. Azt persze készséggel elismerem, hogy e híján a látvány azért nem az igazi, de még így is dicséretes a dolog. Mint ahogy az is dicséretes, hogy majd minden létező chipsethez (legyen szó D3D-s kártyáról avagy a meglehetősen új Voodoo2-ről) külön drivert mellékeltek a program írói. Tán ennek is köszönhető, hogy a Forsaken engine-je mind látvány, mind pedig gyorsaság tekintetében ver minden eddig megjelent PC-s játékot. Többek között a Quake2-t is. Lehet, hogy ezért a kijelentésért a Quake-teokrácia főpapjai legszívesebben véremet vennék, de szerintem ez a fájó igazság. Először is a Forsaken legalább olyan szép (ha nem szebb), mint a Quake2, s megfelelő gyorsítókártyával még egy középkategóriás gépen is remekül elfut. Ugyanezt a Quake2-ről már nem mondhatnám el, a saját szememmel láttam, hogy egy nagyon izmos PII-s konfiguráció mellett is szaggatott helyenként – mégpedig 800x600-as felbontás mellett. A Forsaken otthoni MMX-es gépemen ugyanilyen felbontás mellett tökéletesen sima és folyamatos scrollt produkált, még a poligonban leggazdagabb pillanatokban is (ez átlag 30-32 fps-t jelent, méghozzá maximális részletesség mellett). Magát a látványt nem is méltatnám túl hosszan, mivel szerintem a mellékelt képek alapján nagyjából mindenki sejtheti, hogy mi vár rá. A fényhatások, robbanások és füsteffektek, mint ahogy az egyes ellenfelek is pazarra sikeredtek. Ha mindenáron kukacoskodni akarnék, akkor is legfeljebb a textúrák és poligonok helyenként igen durva illesztésébe tudnék belekötni. A kulcsinnel kapcsolatosan más negatívum nem is jut hirtelenjében az eszembe...

Az irányítás szintén remekül eltalált, az egeret és a billentyűzetet egyszerre használva gyorsan és egyszerűen kormányozhatjuk járművünket. A gyorsításon és lassításon kívül egyébként én csak az oldalirányú kitérést szoktam billentyűzetről használni, a többi parancs szerintem teljesen fölösleges. A hátrálás és oldalirányú kitérés megfelelő kombinálásával az ellenfelek túlnyomó többségét könnyedén kinyírhatjuk, különösen igaz ez a fix pályán mozgó őrrobotokra. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy a Forsaken egyszerű darab lenne. Egyáltalán nem az. Én még a legkönnyebb fokozat mellett is vért izzadtam az utolsó pályákon, a "Hard" nehézségi szint pedig szerintem egyet jelent a rituális öngyilkossággal. Mindennek tetejébe az ellenfeleken kívül alaposan meg kell szenvedni az automap hiányával és az egyes kulcsfontosságú objektumok (például kapcsolók) felháborítóan tökéletes álcázásával is.

Miről nem szóltam még...ja, a multiplayer játék! Hát az szintén igen kellemesre sikeredett. Deathmatch pályák egész sokasága várja a vérszomjas játékosokat, egyszerre akár tizenhatan (!) is nyomulhatnak (mondjuk megnézem én azt a modemet és magyar Internet-szolgáltatót, ami bírja az ehhez szükséges adatátviteli sebességet...). Opciókban nincs hiány, a "mindenki mindenki ellen" típusú párviadaloktól kezdve a bősz zászlóvadászatokig van itt minden. Nekem mégis a Team Bounty Hunt a kedvencem, ahol is két nagyobb csapat próbál megszerezni és megvédelmezni egy értékes aranytéglát. Egszer volt alkalmam két négyfős csapat öldöklő kincsvadászatában részt vennem, s nyugodtan állíthatom, hogy feledhetetlen élmény volt.


Lám-lám, el sem képzeltem volna, hogy egy ellenfél ennyire szétszórt tud lenni


A rakétából ítélve a jövő pillanatnyilag nem tűnik túl rózsásnak


Itt valakinek tényleg elég forróvá vált a talaj a lába alatt (bár ez esetben nem megoldás az "olajra lépés" sem...)

EZ BIZA' TELITALÁLAT!

Túlzás nélkül állíthatom, hogy a lövöldözős játékok kategóriájában a Forsaken az idei év (s talán minden idők) legélvezetesebb darabja. Még-egyszer: a lövöldözős játékok kategóriájában. Merthogy elsőszemély-nézet ide, elsőszemély-nézet oda, a Forsaken mégiscsak egy agysorvasztó, reflextuningoló és újságíróriogató (lásd az "erőszakra buzdító számítógépes játékokról" eleddig megjelent nívós értekezéseket) játék. Annak viszont nagyon jó. Miként a Quke-nek, a Forsakennek is megvannak a maga technikái, külön taktikát igénylő fegyverei s egyéb extrái. Az igazat megvallva annyira átlengte a programot ez a "Quake-feeling", hogy valósággal kutattam a dobozon az IdSoft logo után. Persze nem találtam ilyemit...ez a játék bizony egy Probe nevezetű, mostanában nemigen jegyzett kis fejlesztőcsapat munkája. Ezek után már csak abban reménykedek, hogy nem utoljára hallottunk felőlük.

T.J.

forsaken

Acclaim/Probe
http://www.forsaken.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-gyorsító

"Tűrhető..."

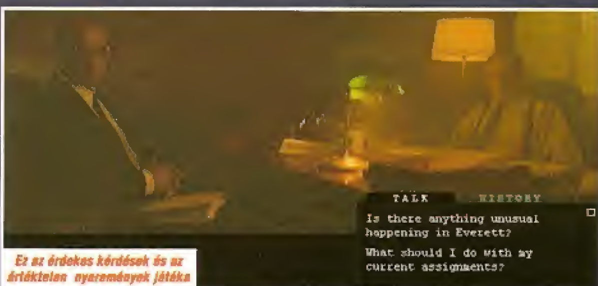
96%

A fene se gondolná, mi minden történik ebben a nagy világban. Ott van például a roswelli UFO-eset, ahol állítólag mindössze csak egy meteorológiai léggömb zuhant le, vagy a hivatalosan nem is létező 51-es terület, ahol a mendemondák szerint egy idegen űrhajót tanulmányoznak. Az amerikai kormány persze mindent tagad, mégis minden tizedik ember állítja, hogy látott már UFO-t.

Még szerencse, hogy egyesek az "igazság" kiderítésének szentelik az életüket. Közülük talán a két legismertebb alak Mulder és Scully, a világszerte sikert aratott X-akták sorozat főhősei. A két FBI ügynök bizarrabbnál bizarrabb ügyek felgöngyölítésén fáradozik: a TV-sorozat rajongói az említett UFO-kon kívül találkozhattak már például nyúlékony testű gumiemberrel, a testéből kilépő, bosszúra szomjazó, nyomorék kommandóssal, többszáz éve a fák gyűrűjében rejtőző veszélyes életformával, és még sorolhatnám tovább az eseteket. A hivatalos álláspont szerint ilyen dolgok persze nem is léteznek, ám a két szorgalmas ügynök mindig mindenre fényt derít (vagy fátylat). Azaz csak derítene, mert a végén mindig az derül ki, hogy akiről azt hittük, hogy tud valamit, az se tud semmit, szóval a dolgok csak úgy spontán léteznek. Egyezzünk meg tehát annyiban, hogy az igazság odaát van.

Remélem, ezzel a kis eszmefuttatással nem gázoltam senkinek a lelki világába, de hát ezeket a bizonyos történeteket az FBI titkos anyagából már jó ideje nem lehet komolyan venni. Mindenesetre akár komolyan vesszük, akár nem, egy dolog vitathatatlanul bebizonyosodott: a TV-sorozat számtalan nézőt ültet le a képernyő elé, sőt még a videón kapható epizódokra is van igény. Sajnos jelen pillanatban az MTV éppen levette a hétfői műsoráról a sorozatot, ezért a hazai közönség számára a Fox Interactive nem is időzíthette volna jobban az X-akták játék változatát. Mielőtt azonban továbbmennénk, egy dolgot már most tisztáznunk kell (nem hiába, az igazság keresése bonyolult szakma): az alábbiakban ismertetésre kerülő játék nem azonos a múlt számunk híreiben beharangozott Unrestricted Access alcímet viselő programmal – most az Interactive Adventure nevű változatról fogunk szólni.


Lehet, hogy az igazság most odafent van?



Ez az érdekes kérdések és az értéktelen nyeremények játéka

A LEGÚJABB EPIZÓD

A program felinstallálása után rögtön fel is tűnik a képernyőn Mulder és Scully, amint egy romos raktárépületbe hatolnak be. Mulder – szokásához híven – amint belép, már rögtön fel is fedez valami fontos nyomot a földön, ám hirtelen megjelenik három alak, akik figyelmeztetés nélkül tüzet nyitnak. Hőseinknek még védekezni sincs idejük, gyorsan hasra vetik magukat. Mulder előhúzza a szolgálati fegyverét, de a használatára már nem kerül sor: valami fényesség jelenik meg, és a támadóknak már csak a halálhörgését hallani... Jöhet a megszokott főcím.


A tényállás a következő: a hotelban szálltak meg Mulderék. Hotel van, Mulder nincs. Itt valami rejtély lappang...

Mint látható, a játék tulajdonképpen egy újabb epizód a jól ismert színészekkel, csakhogy itt most a játékos kapja a főszerepet. Mintha csak a TV előtt ülnénk: a játék már elkezdődik, de még mindig íródik ki a stáblista. Ahogy az várható volt, a cselekmény nagyrészt Full Motion Video jelenetekből áll, sőt maga a játék is valódi terepen, azaz fotókon zajlik. Prózaian fogalmazva: minden egyes helyszínt több szemszögből lencsevégre kaptak, s mi ezeknek a képeknek a segítségével mászkálhatunk, vagy forgolódhatunk több irányba. Egyes helyszíneket még be is animáltak, így például a folyó hullámzik, a fák ágait pedig szél mozgatja. Az így életre keltett terepen hasonlóképpen élő személyekkel találkozhatunk: a szálloda recepciósnője buzgón jegyzetel, a vízparton egy kínai a halászbárkáját mossa és így tovább – egyszóval, ahogy már említettem, egy filmnek leszünk a főszereplői.

Mielőtt azonban bárki azt hinné, hogy Mulder bőrébe bújva végre udvarolhat Scullynak, már most előrebocsátom, hogy nekünk nem az ő és nem is Scully szerepét szánták. A seattle-i FBI iroda egyik alkalmazottját, Craig Willmore ügynököt fogjuk irányítani. A nyomozópáros itt most a nyomozás tárgyát képezi, az ő eltűnésük ügyében fogunk ugyanis eljárni. Az első ismerős pofa Skinner lesz, Mulderék főnöke. Szemlátomást aggódik az ügynökei miatt, hiszen személyesen jött el a fővárosból, és kért segítséget a helyi irodától. Vele fogunk dolgozni, ő lesz tulajdonképpen kezdetben a partnerünk. Érdekes, hogy bár Mulderék utazási költségeit és szállodaszámláit ő hagyja jóvá, mégsem tudja, milyen ügyben jöttek a városba – csupán arról van információja, hogy emberei hol szálltak meg. (Egy ilyen laza főnöknél én is szívesen dolgoznék.) Ezen a vonalon indul meg tehát a nyomozás. A teljes végigjátszásra itt az alábbiakban most ne számítsatok, annyit azonban elárulhatunk, hogy Mulderék eltűnése természetesen kapcsolatban van a földönkívüliekkel.

A KEZELÉS

Gyakorlott "kalandoroknak" az irányítás nem okozhat problémát: ahol a mutató átvált nyílra, ott a megfelelő irányba fordulhatunk vagy haladhatunk, ahol pedig egy pislogó szemre vált, ott valami megvizsgálható tárgyat találunk. A harmadik lehetőség a villámló kéz: az ilyen tárgyakat ki/be kapcsolhatjuk, s hasonlóképp nyithatjuk például az ajtókat is. Ha egy élő személyre mutatunk, egy száj jelenik meg – így tudunk beszélgetni. A felvett tárgyak listája a "széles vásznú" játéktér alatt fog kirajzolódni, de csak akkor, ha levisszük a mutatót. A jobb egérgombbal tudjuk az ikonokat megvizsgálni, a ballal pedig használhatjuk őket. (Eképp vehetjük elő például az elektronikus jegyzetfüzetünket, vagy a mobil telefonunkat.) A használat sokszor csak kézbe vételt jelent, megmutathatunk például fényképeket vagy tárgyakat a tanúknak. Amikor kézbe veszünk valamit, a mutató is felveszi a tárgy alakját – kivéve néhány speciális dolgot, mint például a fényképezőgép, vagy a pisztoly, melyeknél megfelelő célkereszt jön működésbe. Ha már nem akarunk használni egy tárgyat, egyszerűen csak le

files

CASE FILES

kell vinni, vissza az inventoryhoz.

A képernyő tetején is jelennek meg ikonok, ám ott ritkábban – például amikor beszélgetés közben valamilyen tárgyról kérdezhetünk. Többnyire egy kék gömböt is láthatunk fent, ez a kezdők számára igen hasznos lehet, mivel ezzel kérhetünk segítséget. Csak rákattintunk, és máris kirajzolódik a következő tárgy, amit meg felesleges tereptárgy, tehát ha nem használunk segítséget, a keresgélés nem is olyan egyszerű. Jellemző, hogy még hősünk magánéletébe is bepillantást nyerhetünk: például egy (az ügy szempontjából lényegtelen) levelet olvashatunk el, amiből kiderül, hogy hősünknek van egy elvált felesége és egy kislánya; vagy a napi postánkat átvizsgálva arra derül fény, hogy emberünk munkája mellett novellákat is próbál írni.

A fontos beszélgetéseket nem lehet elrontani, nincsenek jó vagy rossz dialógusok. Egyszerűen kérdések vannak, amiket szép sorban feltehetünk, és amiket muszáj is feltennünk. Kivételt képez az a ritka eset, amikor nekünk kell valamire válaszolnunk, ilyenkor sokszor nem is válaszok, hanem hangulatok közül választhatunk. (Például: humoros, komoly vagy paranoiás reagálás.)

A főbb teendőkre tehát könnyű rájönni, ugyanakkor elég idegesítő, hogy néhány dolognak mindenképp meg kell történnie, még akkor is, ha lényegtelen. Például a játék legelején nem ronthatunk be rögtön a főnökhöz: le kell ülni az asztalunkhoz, és meg kell várnunk, amíg telefonon behívat minket. Aztán nem elég, hogy mindent megbeszélünk a főnökkel és Skinnerrel, majd összeszedjük a felszerelésünket és átpasszoljuk az egyéb intézni való ügyeinket a másik ügynöknek, Cooknak, az említett kollégával még el is kell beszélgetni. Nem mond ugyan semmi fontosat, mégis muszáj megtennünk, ugyanis csak ezután csatlakozik hozzánk Skinner, és csak ezután jelenik meg a térképen a hotel (mint helyszín). A küldetést egyébként el is lehet szúrni, bár ehhez elég nagy hülyeséget kell csinálnunk. (Például részegeskedhetünk a főnök irodájában, vagy rálőhetünk egy ártatlan emberre, stb.)

kell keresnünk, vagy esetleg csörög a telefon (figyelmeztetve minket, hogy oda kéne menni, és fel kéne venni). Ha esetleg a főmenübe akarunk visszatérni (ott találhatjuk az állásmentést és a töltést is), akkor is felülre, a jobb felső sarokba kell vinnünk a mutatót.

EGY EGYSZERŰ ÜGY

A játék nem túl bonyolult; minthogy a cselekmény lineáris, nem nagyon lehet vakvágányra futni. A munka lényege ugyanaz, mint egy igazi nyomozó esetében: átvizsgálni a terepet, és kiszűrni, mi lehet fontos nyom. Rengeteg az úgymond

AZ IGAZSÁG MÁR IDEÁT VAN


A helyszíni szemle eredménye egy töltény a raktár egyik oszlopában



Míg rájöttem, hogy a nyomok egy orosz óceánjáróhoz vezetnek, installáltam magamnak egy különbejáratú Scullyt



Ez a kínai már eleve gyanúsan viselkedik: nem látott és nem hallott semmit, és egyébként sem visel kalapot

AZ ÉRTÉKELÉS

Az X-Files összességében egy minőségi program, rég láttam olyan játékot, amiben ennyire adtak volna a részletekre. (Nem csoda, hogy mindenfajta sűrítés ellenére csak hét CD-re fért fel.) Nagyon tetszik, hogy szinte mindent meg lehet vizsgálni, bekapcsolhatom a lemezjátszót, a TV-t – frankón valóságos helyszíneken kalandozhatok. A színészi játékkal ugyan néhol nem voltam megelégedve, de azért összességében az is profi munka – erre a kalandra aztán nem lehet mondani, hogy nem életszagú. Amikor elsőnek hallottam róla, hogy az X-aktákból játék készül, pontosan egy ilyen kalandra gondoltam, szóval az én ízlésemet tökéletesen eltalálták. Bár relatíve nem túl nehéz végigvinni a játékot és aki egyszer már túl van rajta, nem hiszem, hogy újra nekifog, azért az X-Akták rajongóinak kötelező darab.

V.Z.

x-files

Electronic Arts/Fox Interactive
http://www.hyperbole.com

LÁTVÁNYOSSÁG	8
JÁTSZHATÓSÁG	8
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95, DirectX-kompatibilis

Egy könnyű, de igényes kivitelezésű Full Motion kaland

82%

REDLINE
VÖRÖSLÁTÁS

Bizony már nem ma volt, amikor Schwarzenegger a Running Manben megmutatta, hogyan is kell szórakoztatni a jövő polgárait. Azóta számtalan videojáték készült az ő "útmutatásai" alapján: hatalmas arénák, bennük csúcstechnológiával felszerelt gladiátorok – ez kell a népnek, legalábbis a sci-fi írók szerint. Ez a helyzet az alapja a Redline-ban játszható versenyeknek is: a játékosok állig felfegyverzett terepjárókkal, páncélozott furgonokkal gyilkolhatják egymást. Életre-halálra megy a harc és bár csak egy győztes lehet, mégis mindig van jelentkező, hiszen az első helyért nem mindennapi fizetség jár...

Nem mondhatni tehát, hogy a Redline alkotói valami újjal álltak elő, legfeljebb a téma megközelítése az, ami újszerű. Az átlagosnál nagyobb szabadságot kap a játékos: a hatalmas és sokszor kusza úthálózatokon arra kalandozhatunk, amerre csak akarunk, és ha netán ráakadunk egy gazdátlan autóra, nyugodtan beszállhatunk. Sőt nem csak a járműveket tulajdoníthatjuk el: beugorhatunk például a pályákon elhelyezett ágyúkba is.

Emberünket (avagy az autónkat) Doomos perspektívából irányíthatjuk, de átválthatunk Tomb Raider-szerű követő nézetre is. Akár gyalog vagyunk, akár egy kocsiban ülünk, mindig legalább négy féle fegyver közül választhatunk, úgymint: rakéta, géppuska, gránát, stb. A 3D-s fegyverek grafikai kivitelezése a Turok-hoz hasonlítható: tulajdonképpen csak egyetlen fegyverünk van, s azt hősünk a lőszerválasztástól függően "hajtogatja" (felhajt egy távcsövet, kinyit egy gránátvető-nyílást, stb.). Ha már elfogyott a muníciónk és épp a pályán sem találunk egy újabb pakkot, a végső megoldás egy brutális körfűrész. Igaz, csak az emberek ellen brutális, az autókat elég nehéz vele megközelíteni anélkül, hogy ne minket üssenek el. Az autókra felszerelt fegyverek hasonlóképp "pofásak", nagyon tetszett például a géppuska: klasszul látni, ahogy forog a cső. Autónkat a versenyek előtt természetesen ízlésünknek megfelelően fegyverezhetjük fel.

A meccsek eltérő jellegű arénákban folynak: van ahol egy olajmező fölött, fúrótornyok között kell keresnünk az ellenfeleket, de van olyan is, hogy egy nagyvárosban, leszakadt hidakon kell átugratnunk. Akad olyan aréna is, ami abszolúte a Running Mant juttatja az ember eszébe: elhagyatott romos utcákon, düledező épületek között folyik a harc, s az egyetlen dolog, ami még működik, az a városrész kivilágítása. A falak mentén elhelyezett rámpákon még az épületek tetejére is felhajthatunk, szóval van bőven hol elbújni, avagy lesben állni. A tágas, reflektorokkal megvilágított terek sem hiányoznak – néhány ellenfél előszeretettel ezeken a helyeken vár minket. Pusztítást ráadásul nem csak a mezőnyben végezhetünk – némelyik tereptárgyat is tropára vághatjuk (például az olajkutak könnyedén "megadják magukat"). A destruktív tevékenységünket segíthetjük azzal is, hogy robbanékony hordókat tologatunk a megfelelő gócpontokhoz.

A küzdelmek lefolyása kicsit a G.I. Joe rajzfilmek mintájára működik: a lövedékeink nyomán hatalmas lángok csapnak fel, de ennek ellenére a csörömpölve szanaszét szóródó alkatrészek és a gomolygó füst közül sértetlenül bukfenceznek ki a pilóták. Igaz, ellenfeleink akkor a legsérülékenyebbek, amikor éppen kocsi nélkül maradnak, vagy amikor éppen átszállnak egy másik autóba. A gyalogosokat frankón "ki lehet vasalni", avagy megereszthetünk feléjük egy géppuska sorozatot. A gázolások roppant életszerűek: ha a delikvens időben észleli a szándékunkat, még gyorsan elvetődhet előlünk, de ha már későn kap észbe, nagy puffanással csapódik le a motorháztetőről. A versenyzőket az átlagosnál is keményebb fából faragták: nem csak gázolásból, de még rakétatámadásból is több kell nekik. A "meghalásnál" viszont úgy érzem, hogy a programozók a Carmageddon babérjaira próbáltak törni. Ha épp egy rakétával, vagy az autónk lökhárítójával vetünk véget valaki életének, véres húscafatok maradnak hírmondónak. Hősünk – Duke Nukem után szabadon – valamilyen szarkasztikus megjegyzéssel néha még el is búcsúztatja áldozatait.


A hosszú élet titka most sem a páncélautók gyalogos betámadása


Hátulról támadni ugyan nem fair, mindenesetre gyümölcsöző


Áh, végre egy kis Carmageddon-feeling: gyalogosok a hűtőrács előtt!


Hát a Tippmixben a hazai csapat esélye most nem túl magas...

A 3D-s engine (a gyorsító kártyák tudását igénybe véve) jól végzi a munkáját: a terep jó messzire belátható, így az ellenfelek felkutatásánál nem csak a radarra vagyunk kénytelenek támaszkodni. (Ezen fehérrel vannak jelölve a gazdátlan eszközök, és pirossal az ellenfelek.) A robbanások, és a fényes lézerek is klasszak, szóval a grafikát illetően nem lehet okunk panaszra. Az autók irányítása és viselkedése is megfelelő, sajnos azonban nem hibátlan. Idegesítő, hogy például nem lehet áthajtani egy romos falon, noha gyalog simán átugorhatjuk azt. A gyaloglásnál nem sokat tapasztaltam az állítólagos motion captured mozgásokból, az animáció nem éppen egy Tomb Raider minőség.

Hogy befejezzem a mondandómat: a Redline összességében egy közepes érdemjegyet érdemel – nincs benne semmi olyan, amit más játékokban már ne láttunk volna, az akcióra könnyen rá lehet unni. Ez egy olyan játék, amit szinte kizárólag csak hálózaton, többen érdemes játszani.

V.Z.

redline

Electronic Arts/Accolade

http://www.accolade.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D gyorsítókártya

Futurisztikus "túlélősdi", de csakis hálózati gladiátoroknak

73%

CINKELT LAPOK

INCOMING

A nagyszerű 3D lövöldözős játékban mindössze annyi a dolgunk, hogy játék közben a Shift billentyű lenyomvatartása mellett bepötyögjük az alábbi kódokat:

solidasarock	– sérthetetlenség
oldmacdonald	– vicces kód, hatására ürtehenek özönlik el a földet. Yiháää...
superdaisy	– egy lövéssel mindenkit elpusztíthatunk
invulnerability	– ezt mindenki találja ki maga
infiniteweapons	– végtelen lőszer

BLACK DAHLIA (2. rész)

■ Miután visszatértünk irodánkba, a folyosón borzalmas rémképek rohannak meg bennünket: egy kaput látunk, amelyből egy idős férfi bukkan elő, és botjával pecsétet süt a homlokunkra. Szerencsére a rémálom gyorsan eloszlik, hiszen csak az asztalunkra dőlve bóbiskoltunk el (talán megviselte egy kissé a bátor ügynököt, hogy egyrészt szemlátomást meg akarta valaki gyilkolni, majd egy bájos ismeretlen egy levágott fejet postázott neki névre szólóan). Álmunkból az irodába lépő Merylo riaszt fel bennünket. Egy reggeli újságot hajít az asztalunkra, és a mozdulatából már látszik, hogy meglehetősen morózus hangulatban van. Igen barátságtalanul érdeklődik, hogy mi a jó édes nénikénket műveltünk este. Hiába szabadkozunk a fegyveressel kapcsolatban, mondván, hogy önvédelem volt – őt sokkal inkább a Torzós Gyilkos érdekli, akinek újabb áldozatát találták meg. Legjobb lesz tehát ha mindent elmondunk neki, nevezetesen azt, hogy a gyilkos legújabb áldozata valószínűleg a Thule Társaságnak dolgozott, így tehát nem kizárt, hogy kapcsolat van a két ügy között. Miután Merylo távozott, nézzük meg az újságot, amelynek vezércikkében egy McGinty bárból való, zavaros fejű szemtanú beszél a feltételezett gyilkosról: idős férfi ördögi szemekkel, különös pálcával és különös idegen akcentussal, aki azt állította magáról, hogy Isten lovagja, és szent küldetésben jár...

■ Ballagjunk át Sullivanhez beszámolóra. Az ajtaja előtt ismerős hangot hallunk: éppen az FBI ifjú üdvöskéje, Winslow mester próbál alánk tenni, de mihelyt berontunk, elhúzza a csíkot. Kérdezzük meg Sullivant, hogy ugyan mire is célzott Winslow Walter Pensky "sajnálatos állapotát" illetően, mire a főnök kiböki, hogy elődünket az FBI idegösszeomlás alapos gyanúja miatt egy zárt intézetbe szállíttatta, ahol most szoros őrizet alatt áll.

■ Most jöhet egy helyszíni szemle megboldogult Louie barátunk egykori rezidenciáján. Ez egy meglehetős igénytelenséggel berendezett padlásszoba, ahol kosz, romok és a falakat díszítő rúnák fogadnak bennünket. A kályha előtti részen némi hamut találunk, amelyet az ecsettel elsepregetve néhány újabb rúna tűnik fel, hasonlatosak a zacskóban levőkhöz. Egy újabb rémkép következik, amelyben az álmunkban látott férfival találkozunk – egy bárd segítségével épp szokásos elfoglaltságát űzi... A rúnáktól balra egy meglazult deszkát fedezünk fel, amely alól egy szerencsedoboz kerül elő. (Tudjátok, olyan mint a kutyaházas persely, amelyik különféle alkatrészeinek mozgatására nyílik csak ki.) A fűrészmalmot mintázó doboz különféle részeinek nyomkodásához és forgatásához türelmeseknek kellemes szórakozást kívánok. (Türelmetleneknek LOGHOUSE) A dobozból egy rúna díszítésű gyűrű, valamint egy kulcs kerül elő, ami a falnál álló kredenc zárját nyitja – már ha megfelelő sorrendben nyomkodjuk, húzkodjuk és forgatjuk (TURNKEY). A fiók egy rúnákkal díszített agyart rejt.



■ Itt az ideje, hogy utánanézzünk ennek a bizonyos Mr. Muhlhavennek, akinek a nevét a nyakunkra küldött bérgyilkos gyufaskatulyájában találtuk – irány tehát a Hotel Cleveland. A recepciós fajtájának jellegzetes képviselője, mert egyes infokat ki lehet húzni belőle (a chicagoi illetőségű Mr. MULLhaven a szálloda egyik legjobb vendége, mert üzleti útjain gyakran igénybe veszi a szolgálataikat, és pillanatnyilag valószínűleg nem tartózkodik a szobájában), de azt például sem vesztegetéssel, sem a COI-igazolvánnyal való fenyegetéssel nem lehet kiverni belőle, hogy hányas szobában lakik (a vendégkönyvet pedig nem tudjuk ellopni). A megoldás kulcsát a beszélgetés közbeni egyik intermezzo adja meg: a sarokban álló nyilvános telefonon hívjuk fel a portát (a száma a gyufaskatulya hátulján található), és Muhlhavenként (illetve Mullhavenként) bemutatkozva reklamáljuk a reggeli újságot. Az alaposan letolt boy már robog is felfelé az újsággal, mi pedig besurranunk mellé a liftbe. Miután a takarítónő benyitott a szemközti szobába, toljuk át a kocsiját, Muhlhaven szobája elé, majd vegyük ki az edények közül a kést, amellyel az ajtó feletti deszkalapot lefeszegetve bejuthatunk a szobába. A legérdekesebb célpont természetesen a szekrény, ami zárva van, viszont a zárat pontosan ugyanolyan rúna díszíti, mint a Louienál talált gyűrűt... Egy újabb álomkép következik, amelyben egy Clevelandben meglehetősen szokatlan öltözéket (SS-tiszti egyenruhát) viselő úriemberrel kerülünk összetűzésbe, de miután az álomkép szertefoszlott, bejutunk a szekrénybe, ahol elénk tárul Mr. (vagy Herr) Muhlhaven meglehetősen zűrös magánéletének néhány relikviája: találunk két macskakaparással írt levelet egy igen tiszteletreméltó hölgytől és úrtól, egy elég borsos számlát az italfogyasztásról, néhány szexújságot, pár óvszert, egy nyakörvet – ja, és egy kitöltetlen meghívót a Raven Clubba (ez utóbbit a zsebünkbe is süllyesztjük). Az ágy melletti éjjeliszekrényen levő korsóban egy kulcsra bukkanunk, valamint egy képre – de amint a képet megnéznénk, zajt hallunk az ajtó elől, tehát kénytelenek vagyunk a függöny mögé bújni. Néhány jópofa, gengszternek látszó figura masírozik be a szobalány kíséretében, kicserélik a korsóban levő fotót, aztán távoznak is. A kép Mr. Muhlhavent ábrázolja, meglehetősen félreérthetetlen pozícióban egy hölggyel, a hátoldalon szerény ajánlással: "*Művészi tehetségem legújabb bizonyítéka. A negatívokat megkaphatja, ha a szokott helyen és a szokott időben találkozunk.*" Hm. Úgy látszik, Mr. Muhlhavent zsarolja valaki.



■ Sullivan főnöknek ismét egy csomó mondanivalója akad. Pensky utolsó ügye iránt érdeklődve egy dührohamot sikerül provokálnunk nála, de miután sietve közöljük, hogy valami összefüggés lehet a jelenlegi esetünkkel, bosszúsan közli, hogy ő sem tudott belenézni az aktába, mert az FBI azonnal elkobozta. Valószínűleg Winslow koma irodájában vannak. Muhlhavenről annyit tud, hogy igen jó politikai kapcsolatokkal rendelkező üzletember, mellesleg az izolacionisták (az USA-t a háborútól távol tartani szándékozók) egyik vezéralakja. A zsarolás kapcsán annyi derül ki, hogy Clevelandben tartózkodik egy von Hess nevű német diplomata, a III. Birodalom elkötelezett híve – nyilvánvalóan kém, de semmit nem lehet rábizonyítani. Mindenesetre neki talán valami



ARMY MEN

"Csak ballag a katona" – legalábbis addig, míg a gaz konkurencia be nem olvasztja valami gonosz furmánnyal. Eme kilemetlen eseményt megelőzendő nyomjuk le az Esc gombot, és már gépeljhetjük is az alábbi, szerencsét hozó kódokat:

TRIUMPH	– a küldetés azonnali teljesítése
INVULNERABLE	– Ormi sérthetetlenné válik
PARALYSIS	– megbénítja az ellenfeleket
PLETHORA	– lőszerkészletünk maximumra áll
OCCULTATION	– hősünk láthatatlanná válik az ellenség számára, egészen addig, míg el nem kezd tüzelni

köze lehet a dologhoz. A kompromittáló fotóról Sullivan azonnal megmondja, hogy a Flanagan's nevű, kétes hírű szórakozóhelyen készült, ahol olyan hölgyek várják a t. vendégeket, akiknek erkölcsei kapcsán egy pillanatnyi kétely sem merülhet fel. (Úgy látszik, a főnök sem csak a munkájának él.)

■ A térképen ezután megjelenik a Flanagan's és Winslow irodája. Először az utóbbinál tegyük tiszteletünket. Hopplá! Talán nem a legalkalmasabb pillanatban zavartuk meg, ugyanis szemlátomást valami roppant fontos diktálnivalója támadt a figyelemreméltó domborzati viszonyokkal rendelkező titkárnőjének – mindenesetre még szakít ránk egy percet. Igen "figyelemre méltó" következtetésre jutott az előző éjszakai történéseket illetően: Louie a maffiának dolgozott, a ránk küldött bérgyilkos is a maffiának dolgozott, és mindkettőt a maffia nyírta ki. Komoly. Kérdezhetjük még Muhlhavenről és von Hessről is (bár – a későbbiek fényében – talán nem igazán taktikus kifecsegni, hogy valami náci mesterkedést gyanítunk a dolgok mögött), nemkülönben Pensky dossziéjáról, ami ott pihen a széfjében, és egyébként esze ágában sincs megmutatni nekünk. Ezzel a társalgást rövid időre elnapolja – fontos diktálnivalója van ugyanis...

■ Ugorjunk el a Flanagan kupiba, ahol természetesen rálelünk Muhlhaven úrra, aki először roppant felháborodik megjelenésünkön, de a fotó láttán csak hajlandó szóba elegyedni velünk. Sikerül megtudnunk tőle, hogy von Hess zsarolja, ráadásul azért a látszólag érthetetlennek látszó okért, hogy bejusson a Raven klub zártkörű partijára. További tudakozódás után kiderül, hogy a Raven klub mögött egy lovagrend áll (nahát...), és von Hess ezek társaságát keresi, mert meg akar szerezni valamit tőlük. (Ez már érdekesebb.) A partira csak egyetlen módon lehet bejutni: rendelkezni kell a lovagrend írnoka (vagyis Muhlhaven) által aláírt, és a rend pecsétjével lebélyegzett meghívóval. Ilyet mi már alkalmasint magunkhoz szólítottunk Muhlhaven úr szekrényéből, adjuk tehát neki oda szignózásra. (Csodálkozik, hogy honnan van nekünk ilyen...)



Sajnos pecsételés ügyben nem tud segélni, hagyjuk tehát magára kellemetlen helyzetében és alsónadrágjában.

■ Winslow irodájába visszatérve nyugodtan ténykedhetünk, ő ugyanis a szomszéd szobában már javában diktálja a titkárnőt. (Miket mondok már?!) A falon sorakozó fotók elég vegyes társaságot mutatnak: Roosevelt mellett szerepel még Al Capone, valamint igen nagy bőségben az ifjú Winslow, mint reményteljes rögbisztár. (Talán ezért nyaggatja az ő Jimbo barátját állandóan a sporttal.) A széfet az ajtó melletti, csendéletet ábrázoló festmény alatt találjuk, viszont a széfek igen rossz szokása szerint zárva tartózkodik. A nyitó kombinációt az egyik Winslow-fotóra firkantva találjuk, egyébként meg MASTERLOCK. A Pensky-dosszié egyébként igen sok kérdést megvilágít: az első oldalon két újságkivágást találunk, az egyik egy bécsi múzeumból ellopott középkori ereklyékről tudósít, a másik pedig egy Ausztriából megszökött doktorról, az egykori náciról – talán nem lesz nehéz kikövetkeztetni, hogy a cikk két alanya valószínűleg együtt hagyta el a sógorok földjét. A következő oldalakon Pensky beszámol arról, hogy egy beépített informátortól azt a tájékoztatást kapta, hogy az SS valamilyen hadműveletet tervez az USA-ban, hogy megszerezzen egy Dahlia fedőnevű különleges "technológiát", amiről a későbbi nyomozás megállapítja, hogy nem is egy technológia, hanem egy természetfölötti erővel rendelkező misztikus tárgy, amelyről a nácik azt hiszik, hogy birtokában megnyerhetik a háborút. Az utolsó lapokon Sullivan intéz aggódó leiratot beosztottjához annak idegállapota kapcsán, majd egy parancsot olvashatunk, amely Walter Pensky nyomozót azonnali hatállyal felfüggeszti a COI-nál betöltött státuszából, és szigorú orvosi megfigyelés alá helyezi a Sunnyvale kórházban. Miután a dossziét visszaraktuk a helyére, Jim a biztonság kedvéért még magához veszi Winslow FBI-igazolványát, és gyorsan becsapja a szép ajtaját. Épp idejében, mert a Nagy Diktáló befejezte a mai adagját, és kissé rendezetlen állapotban megjelenik a színen. Talán jobb, ha nem is zavarjuk tovább...



■ Sunnyvale-be Winslow FBI-igazolványával surranunk be, és itt találkozunk a kissé megzuhant Penskyvel. (Őt alakítja egyébként a a játék dobozán annyira reklámozott Dennis Hopper, aki valami hollywoodi nagyágyú akar lenni – bár nekem még csúzli sem, mert az életben nem hallottam róla.) Miután a barátságtalan nővér távozott, és Pensky is kiköpte a gyógyszerét, hosszas csevegésbe foghatunk vele. Az ügy, amelyben nyomozott természetfeletti, ördögi erők nyomára vezette, és szent meggyőződése, hogy azért dugták be ebbe a kórházba, mert túl közel jutott a megoldáshoz. Mikor felvetjük, hogy esetleg kapcsolat lehet a Dahlia és a Torzós Gyilkos között, buzgón helyesel: darabolós barátunknak eddig nyolc áldozata



volt, és ha az ősi jövendölésben leírt formula igaz, akkor még egy hátravan. Új nap, új helyszín – és természetesen egy új rémálom, amelyben belepottyanunk a tükörbe, és onnan vagyunk kénytelenek végignézni, amint a megjelenő doktor bácsi kézitáskájából a már jól ismert kis kéziszerszámját, átalakul a már ugyancsak jól ismert öregemberré, és a maga bárdolatlan (sőt, inkább bárdolt) módján nekiáll felszabdalni Mr. Penskyt... Mikor magunkhoz térünk, Pensky érdeklődve néz ránk. Mielőtt elmondanánk, hogy milyen látomásunk is volt, leírja a fickót a pálcával – egy időben ugyanis ő is hasonlókat álmodott. A fickó irányítja a Dáliát (vagy a Dália őt? – ezekkel a szenvedő szerkezetekkel mindig is hadilábon álltam), és képes arra, hogy behatoljon az álmainkba. Csak egyetlen módja van annak, hogy szembeszálljunk vele, nevezetesen az, ha megszerzünk három talizmánt: a holló tolla jótékonyan eltakar, a farkas agyara megvéd az ellenünk támadóktól, a sárkány bölcsessége pedig irányítja lépteinket. Ha megszereztük ezt a három totemet, akkor jöjjünk vissza hozzá, és megmutatja, hogyan harcolhatunk a Dahlia ellen. A tárgyak lelőhelyét illetően annyit tud mondani, hogy a holló tollát megtaláljuk az irodájában, a keresztes hadjáratokról szóló könyvben – ehhez mi még annyit tehetünk hozzá, hogy a farkasagyar már nálunk van, szóval már csak a sárkány bölcsességére van szükségünk. A Raven Room kapcsán semmi újat nem tudunk meg az egykori nyomozótól, de amikor előtárjuk, hogy már csak Landulph követőinek pecsétjére lenne szükségünk a partira való bejutáshoz, eszébe jut, hogy látott egy sárkányos pecsétnyomót dr. Straussnál, a múzeumban.

■ Tehát miután felvettük az irodában a varjútollat, irány a múzeum. A bájos Miss Strauss természetesen szívesen odaadja rövid használatra a pecsétnyomóját, bár jelzi, hogy a mintája mintha nem egészen lenne megfelelő. Ez persze megint egy újabb idegesítő puzzle lesz, amelyben a pecsétnyomó nyelén levő öt pöcköt addig kell birizgálni, amíg ki nem adják a megfelelő mintát (RING-DING). Olé, a pecsét kész, zuhan a viaszba – it's partytime!

■ A partin az első ismerős, akibe belebotlunk Muhlhaven mester. Most kivételesen nem hölgytársaságban találjuk: von Hess úrral kokettál, de amikor ifjonti hévvel belekötünk a német diplomatába, magunkra hagy bennünket. (Érdemes megjegyezni a zsebéből előhúzott, Vaskereszt formájú medaliont – a későbbiekben még fontos lehet.) Újabb ismerős érkezik: Jimbo testvér (vagyis Winslow) érdeklődik, hogy hogy állunk a sportban, és elrángat bennünket von Hess asztalától, hogy



bemutasson bennünket a kiváló Elliot Nessnek ("Aki legyőzte Al Caponét"). Közben a diplomata gyorsan eltűnik az ajtó mögött. Miután megszabadultunk az FBI kihelyezett tagozatától, szomorúan konstatáljuk, hogy a szoba ajtaja előtt egy barátságtalan gorilla jelent meg, aki morcosan közli, hogy a szoba magánlakosztály, amitől mi kénytelenek leszünk távol tartani magunkat – az ő dolga ugyanis az, hogy ne engedjen be senkit. (Érdekes, von Hess mégis belógott.) Kénytelenek vagyunk tehát más módszerrel bejutni. A sarokban egy forgóállványt látunk, amelyen a személyzet diszkréten (megjelenés nélkül) tud frissítőt felszolgálni az odabent tartózkodóknak. Vegyük magunkhoz az üres asztalon levő tányért, tegyük a forgóállványra, majd erre az állvány melletti asztalon levő tálcát a poharakkal. Ez meglehetősen ingatag csendélet, szóval amikor bepördítjük a szobába, éktelen csörömpöléssel le is esik az állványról. Erre igen nagy felfordulás támad, a gorillák kinyitják az ajtót, és elkapják az odabent ólálkodó von Hesst. Előkerül Merylo detektív is, és bősz vitát folytatnak, hogy kié legyen a fogoly – végül

MOTORHEAD

A Gremlin remek kis autóversenyes játéka tovább javítható néhány igen elmés csalással:

– A személyi opciónál gépeljük be: SUPERCARS, és csapatnak pedig adjuk meg: GREM. A továbbiakban a kamera nem a megszokott módszerrel, hanem felülnézetből követi a fersenyt (Micro Machines V4!)
– A személyi opciónál gépeljük be: DEMON, és csapatnak pedig adjuk meg: GREM. A továbbiakban az autónk felszerelése egy igen érdekes dologgal fog kibővülni
– A személyi opciónál gépeljük be: BUZZ ALDRIN, és csapatnak pedig adjuk meg: NASA. Így Hold-béli nehézkedést kapunk, tehát autónk a legkisebb bukkanónál is igen hosszas ideig repked a légtérben

arra az álláspontra jutnak, hogy Ness irodájában találkoznak egy óra múlva.

■ Tiszta tehát a levegő, és mi a forgóállványon szépen besurranhatunk az elsötétített szobába. Ugyan a zseblámpa fényének a kivitelezése talán a leglátványosabb, amit valaha csak kalandjátékban láthatunk, de talán mégis célszerűbb lesz, ha felkapcsoljuk az asztal feletti csillárt. A falakat a lovagrend ereklyéi és különféle misztikus krikszkrakszok díszítik, középen pedig ott áll a 12 tag címerével díszített kerekasztal. Közelebbről megvizsgálva láthatjuk, hogy minden egyes körcikkhez tartozó rekesz kinyitható a rúnás gyűrűvel, és a rekeszben különböző elmés megállapítások találtatnak. Illetve egy rekesz nem nyitható: a rend sárkánycímeres nagymesteréé, Landulphé. Ez csak akkor nyílik, ha a többi rekeszt a megfelelő sorrendben nyitogatjuk ki. (A sorrendet a rúnás tekercs 22. sora rejti, a cheat pedig egy mondabeli angol király neve, akinek hasonló stílusú berendezési tárgya mellett egy tucatnál több lovag is elfért.) Landulph rekesze alatt nem egy frázist találunk, hanem egy könyvet. A sárkány bölcsességét, amitől hősünknek – szó szerint – vérben forognak a szemei...





■ A három mágikus talizmán megvan, nyomás tehát Penskyhez. Hm, egy kis probléma van: a detektív eltűnt. A nővér pedig tagadja, hogy valaha is találkozott volna hasonló nevű figurával. Egy rövid látomás erejéig pedig feltűnik Pensky karosszékében a mosolygós pálcás bácsi...

■ Az irodánkba visszatérve egy levelet találunk az asztalunkon. Feladója bizonyos Cassandra Rollins, aki Pensky kérésére írt nekünk: a detektív szerint nagy veszély fenyeget bennünket, amin ő esetleg tud segíteni – tehát a legjobb lesz, ha mielőbb felkeressük lakásán. Cassy gyakorló boszorkánként keresheti a kenyerét, mert míg elő nem húzzuk a levelét, nagy hókuszpókuszt ad elő, de aztán komolyra fordítja a szót. Pensky ugyan elég közel áll kicsi szívéhez, de pillanatnyi tartózkodási helyéről sajnos ő sem tud közelebbit. A rémálmaink kapcsán meglehetősen zavaros eszmefuttatásba kezd, amelyből kábé annyit lehet kihámozni, hogy valaki (vagy valami) megpróbálja megszállni a tudatunkat az álmainkon keresztül, és csakis a tudatalattinkba lemerülve tudunk szembeszállni vele.

■ Miután Cassy transzba ejtett bennünket, az első rémálomból már ismerős ajtó előtt találjuk magunkat, amely köré egy furcsa, ijesztő világ épül fel. Természetesen egy újabb puzzle következik: az ajtó kinyitásához a megfelelő párba kell rendezni a két oldalán levő figurákat. A mögöttünk levő hasadékon tudunk lemerülni tudatunk mélyrétegeibe, ahol ide-oda bóklászva a hangok különféle tippeket szolgáltatnak a megfelelő párosításhoz (CANCAN). Az ajtó túloldalán rúnákkal díszített bolygókat találunk, de mivel egyelőre ezekkel nemigen tudunk mit kezdeni, az Esc billentyűvel ébredjünk fel a transzból. Cassynek nincs különösebb ötlete a bolygókat illetően, van viszont egy asztrológiai könyve, ami segíthet az ügyben. Ennek különösen a harmadik oldala lesz érdekes, amelyen megtaláljuk a Naprendszer nyolc bolygójának rúnáját, a hozzá tartozó fémet, a bolygó szent számát, a bolygót védő arkangyalt és a hozzá tartozó színt.

■ Épp itt az ideje, hogy beugorjunk Sullivan főnökhöz. Von Hess-ügyben annyi a fejlemény, hogy a kiváló diplomatát nemsokára hazatoloncolják. Amint megpróbálunk rávilágítani a Thule Testvériség és a Torzós Gyilkos közötti kapcsolatra, Sullivan pont olyan szemeket mereszt ránk, mint amilyeneket legutóbb Penskyre meresztheteti, mindenesetre hajlandó végighallgatni a pillanatnyi helyzetértékelést: Louie a Raven Roomban dolgozott, amit a Thule Társaság használ fedőszervként; Louie-t azért ölték meg, hogy ne beszéljen nekünk a Társaságról; ugyanazt a módszert alkalmazták, mint a Torzós Gyilkos, márpedig ez a "Kilenc ajándék Odinnak"-rituálé szerint a Dália energiájának felszabadításának céljából történt (talán von Hess is ezután kutatott, hogy megszerezze a Harmadik Birodalom számára) – következésképp az az ember, aki a társaság mögött áll, egyben a Torzós Gyilkos is, akinek egy áldozata még hátravan... Sullivan elképedve hallgatja zagyvaságainkat, mindenesetre elintézi, hogy Merylonál és Winslownál betekinthessünk a nyomozás során eddig fellelt bűnjelekbe.

■ Merylonál rövid csevely után kialakul a mindkét fél számára kívánatos együttműködés. Von Hess iránt érdeklődve annyit tudunk meg, hogy semmi különöset nem mondott, és a nála talott medálról sem tud semmit – nem viszont találtak nála egy papiruszt, amiről fogalmuk sincs mire szolgált (ezt meg is kapjuk, fedelén pedig már ismerősként üdvözölhetjük a rúnákat). Ezután kérjük el a gyilkosságsorozatra vonatkozó bűnjeleket. (Alaposan nézzük végig mindet, és ha a jegyzékben rá lehet kérdezni valamire, azt se mulasszuk el!) A gyilkosságokkal kapcsolatban semmi különleges nyomra nem sikerült rábukkanni, sőt, egyes esetekben még a torzó hiányzó részeit sem sikerült előkeríteni. Az egyetlen közös vonás mindegyik gyilkosságban, hogy a meglelt alkatrészt újságpapírba csomagolva találták meg. Az újság pedig minden esetben más és más... Akad azért némi támpont: a legtöbb áldozat a Kingsbury Run környékén került elő, továbbá Louie-n kívül az első áldozatot is sikerült azonosítani. (Mindkettőre külön rá kell kérdezni, hogy megjelenjen a térképen választható helyszínek között.) Angelo Santorini kisstílű rabló volt, és Merylo egyébként kihallgatta az anyját is, bár semmi különöset nem tudott meg. Egy bizonyíték még hiányzik a listából: az az újságpapír, amibe Louie – egykori – barátunk buksija volt csomagolva. Ezt Winslow lefoglalta.

■ Winslow ügynök természetesen mit sem tud Mr. Pensky hollétéről, állítása szerint akkor látta utoljára, amikor felfüggesztették az állásából. Nyilván az orvosok szállították el valahova. (Nyilván.) Von Hess medallionjáról viszont tud, de nem látja be, hogy miért lenne nekünk erre szükségünk... (Kezd egyre ellenszenvesebbé válni ez a Winslow.) Louie csomagolópapírját pedig azért foglalta le, mert Merylo már időtlen idők óta dolgozik az ügyön és egy fikarcnyit sem jutott előre – gondolta itt az ideje, hogy ő is ráálljon. Felfuvalkodott hólyag!

■ Merylohoz visszaugorva megnézhetjük az utolsó újságpapírt is. Tényleg nincs sok közös közöttük, hacsak az nem, hogy mindegyik csupa vér. Na meg az, hogy mindegyik fecni a vezércikkből lett kitépve, a felső részen a napilap fejlécével. A dátum ugyan a vérfoltok miatt egyiknél sem olvasható ki, viszont minden egyes papíron tisztán kivehető egy-egy szám. Márpedig ezeket a számokat már láttuk valahol (ha nem hiszed, nézz bele a noteszedbe: Jim magánszorgalomból feljegyezte a Cassy asztrológiai könyvében olvasottakat): mindössze annyi a teendő, hogy az áldozatok sorrendjét vegyük alapul...

■ Tehát irány Cassy, aki ismét transzba ejt bennünket. A bolygók között most már megtaláljuk a helyes sorrendet, a nyolcadik után pedig egy új jelenik meg, amelyre rálépve egy roppant



érdekes helyre kerülünk. Egy ROPPANT ÉRDEKES helyre...

Tudom, hogy dög vagyok, de a hely hiánya még nálam is nagyobb úr – tehát most megint a legizgalmasabb résznél fejezzük be a nyomozást. Aludjatok szépen, álmodjatok szépeket (mindenféle bárdos bácsikkal) – a nyári duplaszámban egyszer és mindenkorra lezárjuk a nyomozást!

DEADLOCK II

Ebben a finom kis stratégiai játéknál a Ctrl-F12 megnyomásával léphetünk a cheat menübe, ahol a következő kódokat adhatjuk meg

PILE IT ON	– plusz nyersanyagok
Q40	– mindent kifejleszt
GREEBLIE	– az aktuális kutatás sikerrel véget ér
WALL2WALL	– maximális populáció
LEO	– megmutatja az ellenség területén levő ellenséges egységeket
BIGBRO	– bármelyik idegen tartományba bekukkanthatunk
CHARISMA	– az összes komputer ellenfél barátságos lesz.
S-MART	– a csempészek azonnal megjelennek
SQUISH	– a scenario azonnali megnyerése

UNREAL

A Quake II-klónok frissen megjelent új követőjénél (ismertetőt lásd nyári dupla számunkban) szokás szerint, menet közben adhatjuk be az alábbi csalásokat:

ALLAMMO	– 999 töltény minden egyes fegyverünkhöz
FLY	– repülés
GHOST	– noclip, azaz át lehet menni a falakon
WALK	– az előbbi két cheatből visszakapcsol normális üzemmódba
GOD	– isten mód, vagyis sérthetetlenné válunk minden támadással szemben

A továbbiakat majd legközelebb, maradjon nyárra is...

(Huh, már csak ez van hátra, és én mehetek foci vb-t nézni! Kis púder az arcra – illetve ujjra –, nagy lélegzet, és...)

Szervusztok, pajtikáim! Köszöntök mindenkit kis offline és outeraktív háztájimban, ahol hónapról-hónapra választ kaphattok az olyan kérdésekre, mint mondjuk az Élet, a Világmindenség, meg Minden. (Elnézést, a Starship Titanic még nem múlt el minden hatás nélkül...) Bár tegyük hozzá, hogy a levelektől most már kezd enyhe déja vu-érzés elhatalmasodni rajtam, mert rendszerint ugyanazok a témák merülnek fel bennük: stábfotó, CD, miért kell hozzá 3D-kártya, nemkérdezek-semmit-de-azért-tegyél-be-a-Csevegőbe és Sandra Bullock. (Bár az is lehet, hogy tulajdonképpen én egyetlen személlyel levelezek, aki több álnevet és kézírást használ.) Az iménti megállapítás nem vonatkozik arra a levélre, amit a benne foglalt okosság miatt azzal tiszteltem meg, hogy első lehet a júniusi levélbombák között. (Ha osztanék Megalevél címet, akkor ez biztos kiérdemelné. De nem osztok Megalevél címet.)

MEGALEVÉL

Helló CoVboy!

Egy változatlan kérdéssel kezdeném. Mint már sokan mások, én is kiváncsi lennék arra, hogy lesz-e az 576-nak CD-melléklete. **(CD-"MELLÉKLETE" biztos nem lesz. Legalábbis a közeljövőben.)**

Na de nem is húzom az időt rátérnék a tárgyra. Már majdnem 1 éve olvasom az 576-ot. Eleinte tűrhetőnek találtam. **(Akkor minden OK. Ha tűrhető, az már nem rossz, ha már nem rossz, akkor az jó, és hogy ha jó, akkor az kiváló. Istenem, mire képes a logika!)** A 97 decemberi számtól egyenesen tetszett, hogy nem foglaljátok többé a hejet **(Hejet? Helyhó!)** az (Amigára), Nintendora, SEGA-ra stb-re készített játékokról szóló cikkeket. Eddig minden szép és jó volt csakhogy egyre több és több játékhoz biggyeztettétek oda az utálat Win95 jelzést. Ekkor fellapoztam a 98 mályusi számot elszörnyedtem. **(Lyézusmályia!)** Mindenhol ezt láttam WIN 95, WIN 95... **(Aggodalomra semmi ok. Ez tömegjelenség – mindenkinél előfordul, és nem feltétlenül a kezdődő skizofrénia miatt.)** Ezt nagyon megelégeltem hogy az újság 98% WIN95-ös játékokkal van teleírkálva. Miért nem lehet használni a jóöreg DOS-t? Vegyétek fontolóra ha azt akarjátok, hogy továbbra is vegyem az 576-ot. Nembeszélve a CD mellékletről. Ja és a Cinkelt lapokba tehetnétek be néhány régebbi játékról kódokat. Előre is kösz. Azt viszont jónak tartom, hogy részletesen leírjátok a játékok minden részét. Alapjában véve az 576 nem egy rosz újság! **(Akor jó, enek örülök.)**

Ui: Ez mind amit leirtam baráti jótanács. Miért nem adjátok be végre a derekatokat tesztek be egy CD-t. Ja és jók a rajzok Csevegőnél főleg a fonyadt Tomb Raider.

Kása Tibor, Marcali

Tisztelt Levélíró! Mindenek előtt szeretném megköszönni, hogy értékes gondolataival felkereste szánalmas kis rovatomat. (Utcájának névadója, a nagy nyelvújító, mondjuk most valószínűleg ventilátort játszik a sírjában – de sebaly, had pöröglyön a kiss hüje!) Legyen szabad felhívnom a figyelmét arra az apróságra, hogy a játékok mellé mi csak kényszerűségből "bigygyeztjük" a Win95 jelzést – a fő "bigyeztők" a játék fejlesztői, ugyanis ők írták meg erre a platformra a játékok 98%-át. (Bár nekem gyanús a Vári Zoli is! A múltkoriban már kinyomoztuk, hogy ő felelős a 3D-kártyákért, de lehet, hogy ebben az ügyben is vaj van a fején...) A "jóöreg DOS"-t azért még lehet használni, én például tök jókat szoktam copyzgatni benne. Sajnos – ahogy így elnézem – a mostani számunk is 98%-ban Win95 jelzésű játékokkal van tele, de azért nem kell elkeserednie! Tekintsen bizakodó szemmel a jövőbe, amikor 'Win98 only' jelzésű játékokkal lesz az 576 teleírkálva (már most elfogadunk a 2000. évre szóló előfizetéseket!) – avagy tekintsen bizakodó szemmel a múltba, amikor 98%-ban DOS-jelzésűek töltötték meg megszentelt lapjait! (92-94-es számainkból korlátozott példányszámban még hozzáférhető néhány – ne szalassza el a lehetőséget, rendelje meg most!) A baráti jótanácsot egyébként köszönettel veszem, annál is inkább, mert egy tök jó ötletem támadt tőle: ha holnap is esik az eső, többé nem nézem az időjárásjelentést!

SZÍNVONALROMLÁS

Hali CoVBoy! Hát igen. Ismét megérkezett, és kezemben tartom. Bevallom, kicsit elkeserít az újság színvonalának romlása. **(Engem is, de most mit tehetünk?! Mégsem rúghatom ki magamat...)** Már nem is veszem meg minden számot, csak azt, amelyikben jobb leírásokra számítok. De már azt is alig. Hát igen. Úgy van ez mint a számítógépeknél: kijön valami újabb és jobb, akkor a többi máris gyengébbnek tűnik. Értem én ezalatt azt a hárombetus újságot, mely CD-mellékletet mondhat magáénak, valamint 100 oldal körüli terjedelemmel büszkélkedhet. Sőt! Megjelenik HAVONTA! és el is jut időben a mélyentisztelt hozzánk. **(Ha csak időben, az nem nagy durranás – az 576 térben is!)** Persze tudom: a vidéki kézbesítés. No de ez még nem is lenne gond! Hanem ott a sokszor kitárgyalt STÁBFOTÓ! Na jólvan, lehet sokaknak nincs kedve elénk állni, de azért jó lenne látni V.Z.-t egy PSX-el a kezében, vagy téged egy tehenész-gatyában. Hm. A másik dolog az ugyancsak kitárgyalt CD! Na persze majd jön erre is a válasz, hogy "Mintha ezt már hallottam volna valahol." Mint ezt lehet is olvasni a Csevegőkben, ezzel lerázva az immár idegesítő kérdéseket. De ezzel nem lehet ám elintézni! A publikum (ha nevezhetem őket/minket így) harcolni fog ám érte! Kb. mint az UTE és Fradi tábor a stadion előtt (csak ott nem lesz rendőrség, meg könnygáz). **(Hát olyan nagyon nagy harc sem volt...)** De egye kutya! Egyszer majdcsak észreveszitek az olvasóközönség éhségét a kis likas korongra. Ezeken addig is gondolkozz el! (ha nem túl nagy kérés) Üdv: Maddog

Látod-látod? Venned kéne az összes számot, és akkor nem maradtál volna le arról a felbecsülhetetlen értékű információról, hogy meghajoltam a nép akarat előtt, és a múltkor megígértem, hogy a nyári, összevont 576-ban lesz stábfotó. (Ha valaki nem óhajt fényképezkedni, annak majd jól letöröm a derekát, és akkor majd ő is meghajol.) Ha a mazochizmus járványos méreteket öltött olvasóink körében, arról nem én tehetek, és egyébként sem voltam még olyan szegény, hogy ígérni sem tudtam volna. Meg eszembe jutott, hogy a szeptemberi Csevegőben milyen jó kis történeteket tudok majd mesélni George Washington gyermekkorából, na meg arról, hogy miért nem volt stábfotó... Aztán itt van ez a CD-téma. Most ez nem a gyere-cipó-hammbekaplak-módszerrel működik errefelé, hanem komoly megfontolás tárgyát képezi. (Ez úgy néz ki, hogy lábam az asztalon, és üres szemmel bámulom a plafont.) Aggodalomra semmi ok, de isten malmai lassan őrölnek. (Például a konzolok is átvonultak egy saját újságba, csak egy kis idő kellett hozzá.)

ÖTLETGYÁROS

Mizujs, CoVboy? (Nem aggódni, ez itt most nem az interjú lesz...)

Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanában mindenki pontokba szedve nyújtja be a követeléseit – ráadásul SZÁMOKKAL? Ezennel felszámolom az analfabetizmust, és áttérek a BETŰS jelölésre! (Éljen a forradalom!)

A./ Kár, hogy nincs fotó a Csevegőben, az se volt rossz. Még azt se bánom, ha Horn Gyula és dicső gyülekezete kerül a levelek közé (bár ahogy elnézem a májusi Csevegőt, ez már mintha valakinek eszébe jutott volna...)

B./ Kicsi szívem repes az örömtől, hogy Adams apó végre lecsapni készül – de hoppá! Azt írtad, hogy "a játék egyszerre jön ki az azonos című könyvsorozat nyitó darabjával" – ezt gondolom a külföldi megjelenésre mondtad? Nem tudsz valami magyarítási szándékról?

C./ Ennek a bagázsnak semmi sem jó: megvolt a szétválás, de ezek még CD-t, novellát oldalszámnövelést meg minden egyéb miafenét akarnak. Van erre egy jó receptem: félévenként megváltozott alakban jelenjen meg egy-egy 576, mint KKKKK (röviden: Különleges Kétszerakkora Különmellékletes Kbyte Különszám) – CD-vel, novellával, mindennel.

Egyébiránt én is csak azt tudom mondani, mint a többiek: az újság NAGYSZERŰ, POMPÁS, sőt MAJDNEM TÖKÉLETES – csak nehogy elbízzátok magatokat, bár ahogy látom, hál'Istennek egyetlen hibátok a szerénység



– csak így tovább. Hát akkor erőt, egészséget, két feleséget, négy negyedséget és Manitu legyen veletek. **(Ez mind a szevasz szinonimája?)** Dorado

Én is szeretem a lényegretörő változtatásokat, szóval válaszomat római számokba szedem, mert usque latinul tanulok:

I. Gyula most nem lesz egy darabig. A kis herceget ugyanis felváltja a kis Vuk. Ő meg nem túl fotogén. Bár annyira azért igen, mint a Gyula – na jó, ezt most ne ragozzuk.

II. Természetesen a külföldi megjelenésre gondoltam. Magyarról sajnos nincs tudomásom. Elméletileg írtam a játékteszt mellé egy Douglas Adams-bibliográfiát is (angolt-magyart), csak nem fért be, mert megint kitört rajtam a grafománia. Sebaj.

III. Nagyon jó az ötlet, teljes mértékben támogatom. Meg is egyezhetnénk egy ezres fogyasztói árban, mindössze annyi a kérésem, hogy te meg szedj már össze egy 8-10 ezer embert, akik vásárlási szándékukról aképpen tesz-nek félreérthetetlen tanúbizonyságot, hogy ezt a szerény összeget előre befizetik a Comgame 576 Kft bankszámlájára...

NÁNDI SZERET

Háj(as) CoVboy!

Már másodszorra írok neked és az első levélnél se válasz, se semi. (Hogy még szerény ne legyek) a Csevegőben sem volt benne. **(Semi az volt, a válasz azért nem volt bent a Csevegőben, mert csak a semi-finalig jutott a műved.)** Megfigyelésem mivel már 5 éve olvasom az újságot hogy aki a levelébe beleírja hogy "köszi hogy betettél a Csevibe" az benne van. Persze lehet hogy ez nem véletlen mert az előfizetői száma rajta van, de lehet hogy nem. Van biztos olyan aki csak azért fizet elő hogy benne legyen a levele a Csevegőbe. Na mindegy. A tapasztalat az tapasztalat úgyhogy ezt kihasználva KÖSSZ HOGY BETET-TÉL A CSEVIBE. Más: mikór lesz már végre stábfotó!?!? Mostmár azért jó lenne. Persze gondolom ez olyan lesz mint a legutóbbi, mint a bűnözők. **(Na látod, önös érdekekből nem kápráztattam el eddig vele a t. publikumot: T.J.-t például rendszeresen elvitte a rendőr. Vári Zolit pedig a mentő.)** Ehez hozá fűzve az a világ 101dik csodája lenne ha vári Zoli egyszer fehérbe lenne (legaláb a pólója). **(Megoldható az ügy. Kihipózom. Mármint a Zolit. Vagy esetleg feleségül adom a Martinhoz.)** Megint más: na most megtornáztatom az agyad, ezzel a merész ámde nem alapozott kérdéssel: A TOMB Raider bögyös kis hősnőjének valójából is Lara Croft a neve. (Lehet hogy ez egy bunkó és szivató kérdés, de egyszer valakinek a szerkesztőségből lehet ideg összeomlása). Na csá aztán lássam a levelem a csevegőbe különben... A te szerető Nándid Budapestről!

Bálint Nándor, Budapest

Szerető Nándim!

Lara-ügyben A szerkesztőségben én többeket is ismerek, akinek az idege össze van omolva, de azért – csak neked – az érdekedben végeztem egy gyors közvéleménykutatást. (Ami persze nem jogosít fel téged arra, hogy a következő levélkédet "Ronda Ipsos" megszólítással kezdjed.) A végeredmény az, hogy tudományunk mai állása szerint, ha Lara Croft neve Lara Croft, akkor feltehetően tényleg Lara Croftnak hívják. (Ha kutatásaink újabb eredményeket hoznának, arról haladéktalanul értesítlek.)

Egyébként nagyon jó kis ötletet adtál: ezek után kizárólag azoknak fogok válaszolni a Csevegőben, akik mellékelnek egy bizonylatot arról, hogy a levél feladásával egy időben legalább egy évre előfizették az 576-ot. Te vagy az utolsó, aki ama különös kegyben részesülsz, hogy enélkül is betenszlek. Erre három nyomós okom is van:

1. Okosat kérdeztél Laráról. Ezt közérdekűnek minősítettem.

2. Megköszönted, hogy betettelek a csevibe. Szívesen. (Ha meg betettelek, akkor mit kamuzol, hogy nem volt se válasz, se "semi"?!)

3. Elmondhatod, hogy én vagyok a mai napi betevőd.

RETÚRJEGY

cSŐSZERELŐ, cOvIUBI!

Ismerős a megszólítás? Igen megint én vagyok az, MaZsola, aki a múlt hónapban traktált CD-vel, stábfotóval, és végül de nem utolsósorban a hörcsögével. Rendben, módosítom ítéletem, életfogytiglani főszerkesztőség helyett életfogytiglani Csevegőírásra ítéllek, fellebbezés nincs a bíróság döntése ezennel végleges... először... másodszor... senki többet, harmadszor... éééés jogerős (a tömeg éljenez) **(Tekintetes bíróság és kritikus tömeg! Az utolsó szó jogán legyen szabad annyit mejegyeznem, hogy – ha jól emlékszem – én enyhítésért fellebbeztem, nem pedig halmazati büntetésért.)**

Most ejtsünk szót néhány komolyabb dologról:

1. Örülök a stábfotónak, a régi Martin-kép már úgyis lekopott a darts-táblámról. Vári Zoli képe meg beleesett a Voodoo-levesbe, úgyhogy újakat kérek.

2. Az öt76 egyre több képet közöl kiöregedett játéksztárokról, lásd az idősödő Larát, vagy azt a Dungeon rémet az előző számban, aki úgy néz ki, mint aki épp most jött ki egy éjszakai sztriptízbárból. **(Meg fogsz lepődni, de a múltkori dekoráció engem ábrázol, amint épp kilépek egy éjszakai sztriptízbárból. A mostani dekoráció a Deathtrap Dungeonből lett megmentve, amelyen viszont azt szemlélheted, hogy a bárban mi volt a fő attrakció.)**

3. Hogy van Bill Gates, a CD melléklet, a SNES és Martin? (Fontossági sorrendben.) **(Szép kis társaság, biztos jól vannak így együtt. Sorrend nem számít.)**

4. Egy toplista a PC játékokról:
– 1. Dungeon Keeper
– 2. Carmageddon
– 3. Redneck Rampage
– 4. Alien Trilogy
– 5. Mortal Kombat 2.

(Hm. Tűrhető ízlése van az úrnak.)

5. Régebben ámítottál Mortal posztersorozatról. Az ámítást a törvény bünteti **(Az engem már nem érdekel, épp most ítéltek el jogerősen!)** és súlyosan károsítja az ön és környezete egészségét. Kérünk (a hörcsögöm és én) Mortal posztereket! Ellenkező esetben újabb pert akasztunk a nyakadba! (Imádok perelni!) **(Igen? Akkor legyen harc: /////// Most te jössz. Mortal-posztersorozat egyébként azért nem volt, mert ugyan megvolt pár karakter dián, és úgy tűnt, hogy az összeset meg tudjuk szerezni – aztán később rájöttünk, hogy rosszul tűnt, és eleve foghíjasan meg nem akartam sorozatot indítani.)**

6. Más: megyek az utcán, zöld bódé, ajvé! Ez egy kis Murphy törvénykönyv akar lenni az 576 (és egyéb lap) vásárlásáról:

Kedvenc lapunk, az 576, a Kiskegyed, a vadonatúj Meleg ajkak című férfiaknak szóló magazin (a megfelelő aláhúzandó) aznap jelenik meg, amikor egy vasunk sincs. Folyománya: Fizess elő! **(Nocsak. Milyen jó kis folyomány!)**

Ha előfizetsz, a postás hazaviszi a kölkeinek. Folyománya: Ne fizess elő. **(Téves folyomány: nem elképzelést kell cserélni, hanem postást.)**

Ha nem fizetsz elő, újságosnál kell megvásárolnod kedvenc lapodat (lásd fent), de az a sunyi újságárus az utolsó előttit épp az orrod előtt adja el, az utolsót pedig a pultról veszi le, ergo saláta állapotban kapod meg. Folyománya: Ne bízz senkiben! (Főleg az újságosban ne!) Egyéb folyomány: Mindig rögtön csapj le az újonnan megjelenő kedvenc lapodra. **(Hiányos folyomány: Fizess elő, és akkor kedvenc újságod olvasgatása közben az újságosnál kapott utolsó desszertként még mindig fogyasztható.)**

Az újságos mindig azzal hiteget, hogy holnap jelenik meg. Folyománya: Most se bízz senkiben!

Emberünknek tehát minden módon meg van tiltva kedvenc újságjával való érintkezése. Folyománya: Lopd a nyomdából! **(Teljes mértékben téves elképzelés: lopni nem ér!)**

Ennyit a mai napi meséről.

MaZsola, Budapest

Asszem menet közben mindent megválaszoltam, szóval a végére csak egy megjegyzés marad: a fenti levél nem azért került a Csevegőbe, hogy szerető Nándim téziseit megkontrázza (illetve nemcsak azért), hanem azért, mert nekem tetszett. Ezzel azt szeretném jelezni, hogy a magam szerény keretei között a továbbiakban is fenntartanám a jogot annak eldöntésére, hogy kinek válaszoljak a Csevegőben.

Nna. Menjetek szépen nyaralni, nyári gyakorlatra, tönkre – kinek hogy tartja úri kedve. Én részemről most egy időre illegalitásba vonulok: elvermelek valami hűvös anyag és a TV társaságában kicsiny szobámban, mert valami vb kezdődik, vagy mi a szösz. Ha a meccsek szüneteiben nem nézem meg őket még egyszer, akkor talán szakítok időt a nyári összevont számra. Addig is: Gazza rulez!

CoVboy

egő

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-344-391
Http ://www.oditech.hu /transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	14.960,-
33600 Fax Modem Internal	7.920,-
14" LICOM SVGA dig. Monitor	25.200,-
15" LICOM SVGA dig. Monitor	35.200,-
15" TATUNG dig. Multimédiás!!!	38.000,-
Sony 24x-es IDE CD drive	12.800,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.200,-
PTX/PRO 1 Mb cac + hangkártya!!!	14.960,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra, 16 bit hangkártya — 79.600,-

ACER! 486-os használt komplett számítógép (4MB, 170 HDD, 1MB vga kártya, 1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával
most csak: 44.000,- + Áfa

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

Te vagy a mi emberünk?

Az 576 KByte felvételre keres

- érettségizett
- a számítógépes és konzol játékokat professzionális szinten ismerő
- fiatal
- agilis
- megbízható
- jó megjelenésű
- magabiztos

munkatársat budapesti boltjába eladói munkakörbe.

Jelentkezés levélben az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf.: 132.) vagy telefonon az 329-5303-ás számon.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.
Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

Gépátépítés:

386-ról Pentium I200 MMX	34.000,-
486-ról Pentium I200 MMX	29.000,-
Pentiumról Pentium I200 MMX	19.000,-

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás. OTP Részletfizetési lehetőség!!!

Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64, Amiga gyorsszervíz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

PC KERES

Megvételre keresem a Flight Simulator 5 című játékot. Tel.: 202-28-68 Madarász Gergely

EGYÉB KERES

Keresek ZX Spectrum gépet, Spectrum emulátor kártyát, Enterprise-hoz, illetve játékokat ezen gépekhez. Mindenféle segítség érdekel. 06/20/239-939 vagy 2164997 Magasvári Viktor

EGYÉB KÍNÁL

Eladó GameBoy 3 játékkal (Tetris, Battletoads, DuckTails). Irányár: 15.000 Ft. Tel.: 06/82/311-417 (lehet alkudni)

Eladó PSX-re: Hercules 10.000Ft, Actua Soccer 11.000 Ft. Ugyanitt eladó még SEGA MS két játékkazettával (Sonic, Indiana Jones). I.ár.: 5.000 Ft. Tel.: (59) 300-064

Eladó N64-re Didi Kong Racing 11.000 Ft-ért. Tel.: 277-97-09 (16 h-tól) Csere nem érdekel!

PSX-re eladó eredeti: Auto Destruct, Test Drive 4, 7000Ft/db. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dániel

Eladnám Sony PSX gépemet teljes felszereléssel és 3 db játékkal (NHL '98, FIFA '98, Nuclear Strike). Együtt 50% árengedmény. Érd.: 06-20-316-497 egész nap

Eladó egy GameBoy 8 programmal és egy SMDII 4 programmal + 2 hat gombos joypad. Cím: Balatonfűzfő, Ságvári u. 8. Tel.: 06-88-450-548 (Érdeklődni: 15 h után)

SMD II-re eladó I.S.Soccer Deluxe, NBA '97, NHL '96, Sampras Tennis 96, Super SF2, Star Trek (USA), Sonic Spinball (USA) baráti áron. Balogh István 465-4264 v. 3833-097 (este)

EGYÉB CSERE

SNES gépemet + 13 kazettámat olcsón eladnám (külön is), vagy elcserélném Sony PSX-re + 1-2 CD-re. Te.: 292-38-43

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..........példányban
Megrendelő neve:..........
Címe:..........
....
Irányítószám:..........
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot..........példányban
Megrendelő neve:..........
Címe:..........
....
Irányítószám:..........
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FX3000	6999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME + X WING VS TIE FIGHTER	16999.-	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	6999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
HUMANS	3999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BOB S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-	
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-	
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	1499.-	
N64 MAGAZINE	1499.-	
PC FORMAT+CD	2499.-	
PC GAMER+CD	2499.-	
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	
SEGA SATURN OFFICIAL	1499.-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599.-	
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599.-	
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

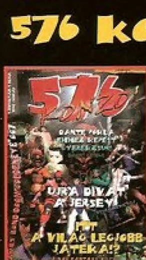
CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

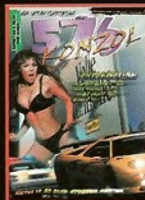
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

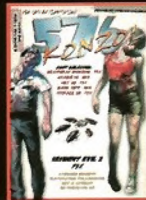

97/1


98/1


98/2


98/3


98/4


98/5

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Nyár összevont számunk június 27-én jelenik meg. A tervezett tartalomból:

Klonda (PSX),
World Cup 98 (PSX/N64),
Extreme G (N64),
Forsaken (PSX),
Spice World (PSX),
Mystical Ninja (N64),
Motorhead (PSX),
Dual Heroes (N64),
Point Blank (PSX)
Forsaken (PSX),

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



